DRAG-ON DRAGOON 2

ドラッグオンドラグーン2 設定資料集



—Memory of blood—

電撃PlayStation

電撃PlayStation

ドラッグオンドラグーン2 設定資料集

—Memory of blood—

発行／メディアワークス

DRAG-ON DRAGOON 2

ドラッグオンドラグーン2 設定資料集



—Memory of blood—

電撃PlayStation

電撃PlayStation

ドラッグオンドラグーン2 設定資料集

— Memory of blood —

発行／メディアワークス







Character Design:Kimihiko Fujisaka.(cavia)
Dragon Design:Taro Hasegawa.(cavia)

ドラッグオンドラグーン2 設定資料集

― Memory of blood ―



CONTENTS



ドラッグオンドラグーン2

初出：ファミ通PS2 vol.192（エンターブレイン）／電撃PlayStation Vol.313（メディアワークス）





ノウェとエリス　月光



ノウェとマナ　闇



共闘と離反



セエレとマナ　鏡



ドラッグオンドラグーン2



カイムとアンヘル　復活



ノウェとエリス　見習い騎士



ザンポ　過ぎたる契約



ハンチ　溺れる女

初出　電撃PlayStation Vol 316



ヤハ　苦痛の終わり



ジスモア　光射す中の影



ユーリック　生と死の誘惑



真人類ノウェ　誕生と覚醒



カイムとマナ　贖罪の旅路

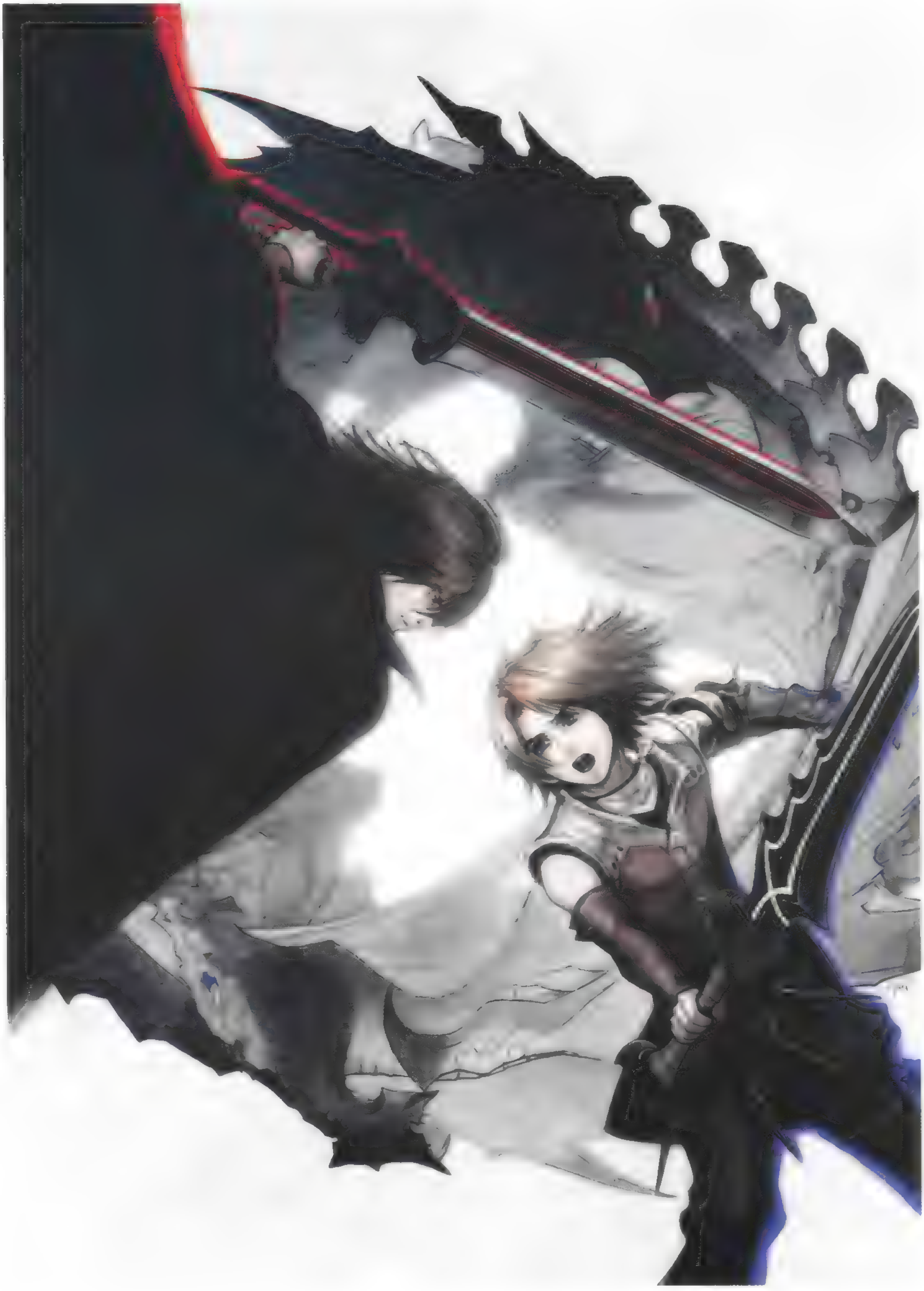


封印の女神たち

初出　電撃PlayStation Vol.328



ドラッグオンドラグーン2



カイムとノウェ



アンヘルとレグナ　紅と蒼



ドラッグオンドラグーン2







赫の章



滄の章



皓の章



命の章

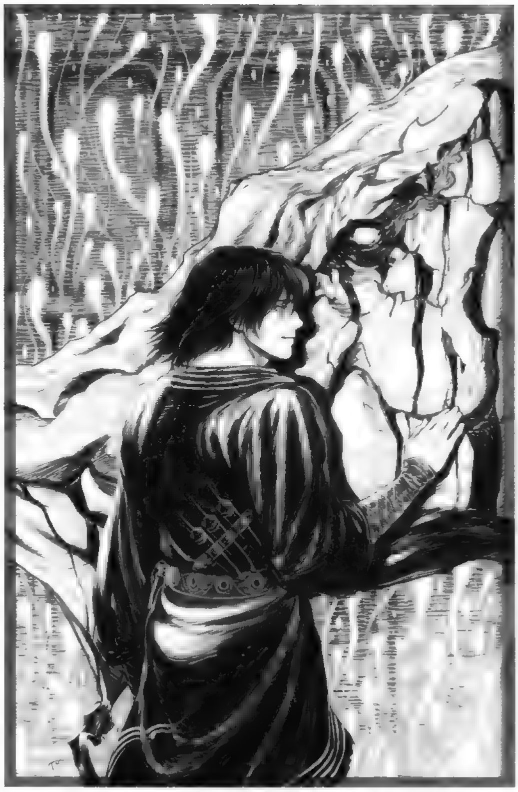


刻の章



古の章

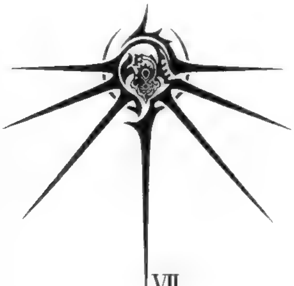


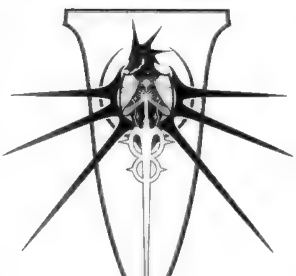




VII

解の章





終章

ドラッグオンドラグーン2

MAKING OF ILLUSTRATION

実際は描かれているが、イラストの完成時にカットされて（隠れて）いる部分を公開。また、メインイラストの制作の過程で描かれた構図ラフの一部も、ここで公開する。

エリスとマナ

四・五頁に掲載されている完成イラストでは、エリスとマナの姿は足元のあたりでカットされているが、実際にはちゃんと全身が描かれている。そして、そのエリスとマナの後ろ、2つのカイムのイラストも、完成イラストでは隠れてしまっている上半身の細部まできっちりと描かれている。

















メインイラスト構図ラフ

ユーザーへ向けての　いわばお披露目となるメインイラストだけに　いくつもの構図ラフが描かれている。物語の中心となる３人の位置関係 [illegible] 検討していった結果　完成イラ [illegible] 頁参照）の基 [illegible] 右 [illegible] ここからさら [illegible] 剣の構え方などが調整されてい [illegible] の線画に [illegible]

EXTRA

『ドラッグオンドラグーン』の世界観を構築していく上で描かれた、ちょっとしたお遊びイラストを公開。ちなみに"コタツ"ネタは、前作にもあった定番(?)イラスト。



THANKS!

制作スタッフへの贈り物として描かれたカイム。普通に微笑んでいるカイムという、ある意味非常に珍しいイラスト。本編の表情パターンより、ちょっとヒゲが伸び気味。



ヨロシクねん。

Webサイトのコラムにて、『ドラッグオンドラグーン2』の発売告知と共に使われる予定であったイラスト。本編ではちょっと見られない、各キャラクターの表情か面白い。



コタツで読書

小説「ドラッグオンドラグーンストーリーサイド」(スクウェア・エニックス)発売記念ラクガキ。ちなみに、しおりに書いてある「クアポーレ」とは、ヴェルドレが唱えた"鍵"の呪文の一節。



登場人物
Character

運命に抗う者、受け入れる者、散りゆく者。
「ドラッグオンドラグーン2」の世界を
彩る愛しきキャラクターたち。
その軌跡をイラストに込め、語る——。

Nowe —ノウェ—

◆勝地 涼

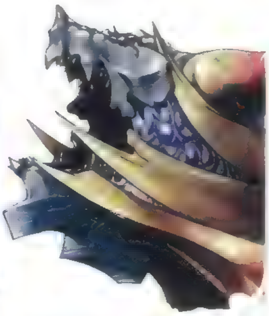
本作の主人公である封印騎士。任務中、現在の平和が元・帝国軍の人々の犠牲の上に成り立っていることを知り、騎士団の教えに疑問を抱く。後にマナと出会い、騎士団長・ジスモアに命を狙われたことを機に騎士団を脱走。騎士団の圧政から人々を解放するために戦う。その正体は人間と女神、神と竜の力を秘めた「真人類」













「ノウェ、
おまえは特別だ。
少しは自信を持つがいい」

「世界が正しい方向へ向かうのを妨げている点では、
封印騎士団のほうが
"反逆者"なんじゃないか？」



常にノウェと行動を共にする、彼の父親ともいうべき竜。その正体は、前作でイウヴァルトと契約していたブラックドラゴンで、「血の記憶」によって進化するたびに体色は黒へと近づいていく。「神竜族」の記憶を有しており、世界の理を支配する「名もなき存在（＝神）」を倒す武器として、「真人類」であるノウェを育てた

—レグナ—

Legna

◈ 原田 芳雄

Nowe —ノウェ— (封印騎士団 脱退後)

CV 勝地 涼

「なれるものなら、
救世主になりたいと願っているよ。
あなたを救いたいんだ」



Manah —マナー

●小雪　郷里 大輔 神時　山下 夏生(少女時)

封印騎士団の圧政から人々を解放するために旅する聖女。十八年前、天使の教会の司教として神と人間の争いを引き起こした張本人だが、本人はその記憶を失くしている。これは神との戦いの後、前作の主人公・カイムと贖罪の旅をした際に味わった恐怖と罪悪感、そして彼から逃げ出したときにガケから転落したショックによるもの。実はその心の奥には、いまだ神が巣食っている

「世界を守るのは、封印と人の心です。
組織の利益追求を
大儀とすりかえるのは
よしなさい」













Eris —エリス—

◈相武 紗季

封印騎士団の教えを盲目的に信じる女性騎士。ノウェとは幼馴染であり、彼のことを男性としても意識している。しかしノウェが騎士団を抜けた後は、彼とは敵として対峙することに。封印騎士団とノウェたちの最終決戦時、ジスモアに己を盾にされたことでようやく騎士団の独善に気づき、その身を次なる女神として捧げるという、重い使命を秘める。

「間違っています、
何もかも！」



Urick —ユーリック—

✤小山 力也

封印騎士団を脱走し、隠者のような生活を送る仮面の戦士。三年前の封印襲撃事件の際、自分を守ってくれたオローがカイムによって瀕死のキズを負ったにも関わらず、死への恐怖からその場を逃げ出し、死神と契約したことを悔やんでいる。そのため、いつかその過去を清算しようと、カイムの消息を追っていた



「本当に死なせてくれって言ってんだよ……」

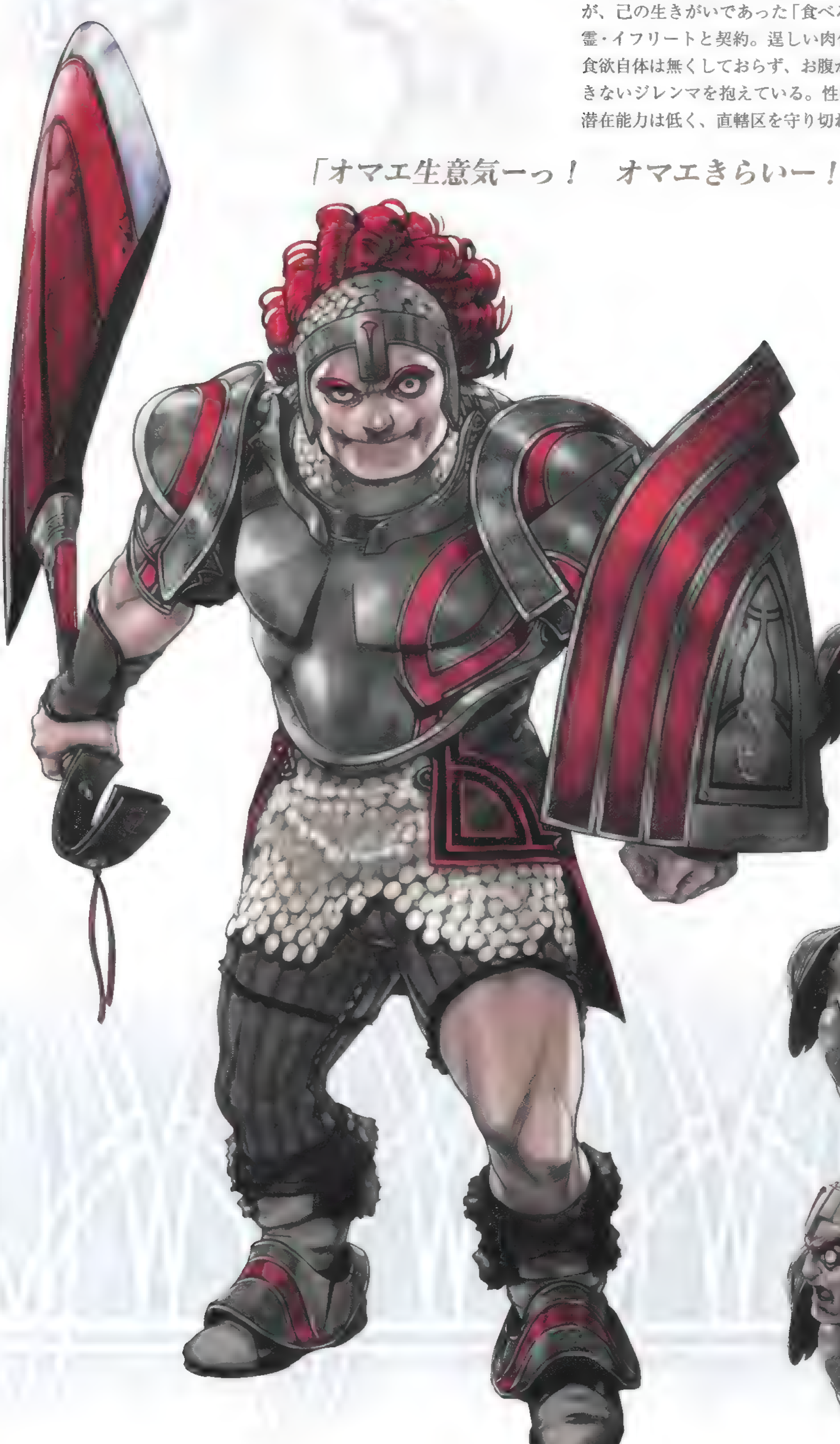
Zhangpo

—ザンポ—

◉我修院 達也

気炎の直轄区を守護する連隊長。契約前は虚弱体質だったが、己の生きがいであった「食べること」を代償に、火の精霊・イフリートと契約。逞しい肉体を手に入れた。しかし、食欲自体は無くしておらず、お腹が減っても食べ物を口にできないジレンマを抱えている。性格はワガママで凶暴だが、潜在能力は低く、直轄区を守り切れずにあっさりと倒れる。

「オマエ生意気ーっ！　オマエきらいー！　黙ってろ！」









Hanch —ハンチ—

◆小島 幸子

　神水の直轄区を守護する、唯一の女性連隊長。「魅力」を代償に水の精霊・ケルピーと契約。以降は誰からも愛されなくなったため、心がどんどん卑屈に歪んでいった。しかし、実はハンチの卑屈さは幼少の頃からのもの
ハンチには、ウルムという彼女以上に美しく優しい姉がおり、ハンチはこの姉に嫉妬にも似た羨望を抱いていたようだ。戦闘ではケルピーの体内に入り込み、ノウェとレグナに襲い掛かってくる

「私、これでも女なんですよぅ。
ええ、ええ、卑しくて不細工なのは
百も承知ですけれど、何か？」









Yaha —ヤハ—

ROLLY

大地の精霊・ノームと契約し、宝光の直轄区の連隊長の座を射止めたヤハ。少年時代を孤児院で過ごした彼は、同じく孤児だったユーリックと深い友情で結ばれていた
しかし、いつしか友情が歪んだ愛情に変わったとき、彼はユーリックと結ばれることを夢想する。そして最期は、愛しき相手に討たれることになるのだ



「早く来てください。待っているのですよ？」







Gismor

—ジスモア—

◆立木 文彦

元・帝国兵という素性を隠し、封印騎士団長という地位にまで上り詰めた男。自らの欲望のためならば、どんなに汚いこともやってのける。側近には能力こそあれど、人間的には問題の多い契約者を重用。自らも闇の精霊・シェイドと契約している。かつて自分が死地へと追い落とした前騎士団長・オローの遺志を継ぐノウェを憎悪し、暗殺を計画したが、逆にそのノウェによって倒される

「好きにしろ。わが手中に落ちぬ世界など、くれてやろう!」



Seere —セエレ—

▼村上 想太

マナの双子の兄。外見は少年のように幼いが、これはゴーレムとの契約で「成長する時間」を失ったため。若くして神官長の任に就いているが、かつて大罪を犯した妹のマナに執着するなど、神官長としての自覚はやや足りていない部分もある。マナに認められ、愛されるようになるノウェに羨望のような感情を抱くことも









「でも！　ぼくはずっとマナの行方を探していた。たった2人の兄妹なんだもの……。また会いたかったんだ……」



Oror

—オロー—

上師 孝也

レグナに育てられていたノウェを見つけ、人間としての生き方を教えたもう1人の父。封印襲撃事件の際にシスモアの罠に嵌り、毒の清水を飲んだ状態でカイムと対峙し、討たれた。しかし、その魂はノウェをいつでも見守っている。封印崩壊後、古の墓標へ向かう前に明命の直轄区を訪れたノウェを、優しく励ました



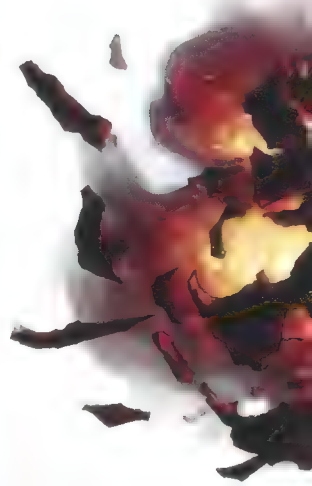
「罪を知り、
罪を償うために生きていく。
それが人間だ」

Caim —カイム—

◆池畑 慎之介







前作の主人公。十八年前の大戦後、しばらくはマナを連れて世界を旅し、彼女に自らの罪を半ば強制的に悔い改めさせていた。しかし、女神となったアンヘルがヴェルドレの裏切りで封印の鍵(=枷)を施されたことを知り、以降は封印破壊を目的に再び修羅の道へと戻る　最期はノウェが見守るなか、アンヘルと共に燃え、尽きる

Angel —アンヘル—

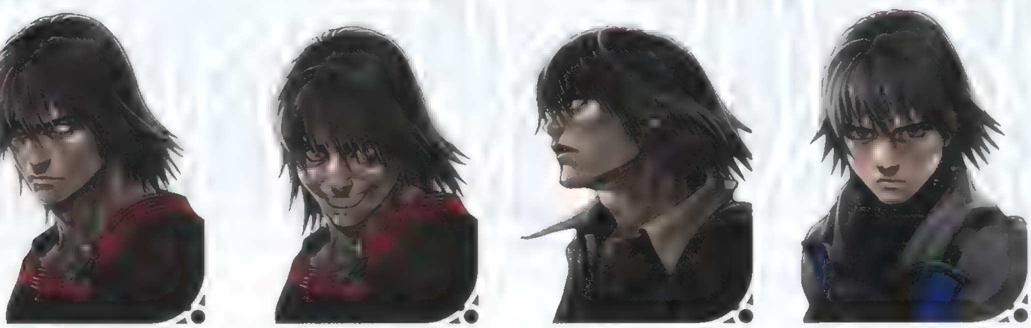
◆ピーター



「聞かせるのだ……我はなぜ、
神殿の封印のぶんまで
苦しみを背負わねばならなかった？」

カイムと契約を交わした紅き竜。十八年前の大戦で、カイムの生きる世界を守るため、我が身を犠牲にして世界を再封印する。しかし、竜の強大な力の暴走を恐れたヴェルドレに、地獄のように苦しい封印の枷を施され、発狂。枷が解けた後は世界を業火で焼き尽くそうとし、ノウェたちに討たれた





DOD MANIAX

volume.1

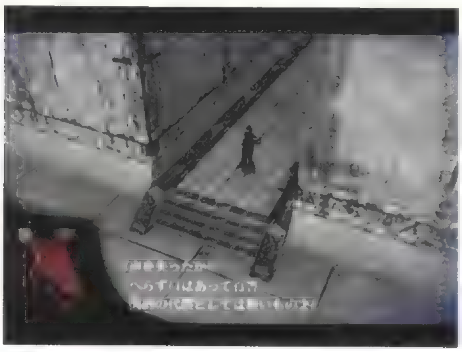
「契約」とその代償

前作『ドラッグオンドラグーン』が発売されたとき、登場人物たちが持つ強烈な個性に大きな衝撃を受けたことを、皆さんは覚えているだろうか？　復讐の黒き炎に身を焼きつつも、その熱に陶酔していくカイム。兄への禁じられた愛を心に秘めつつ、逃れられない運命の流れに身を任せるフリアエ。そして母の愛を知らぬがゆえに神を欲し、人外の力を手にするマナ。王道的なRPGの登場人物では持ち得ない、強い個性を持つキャラクターたちは、それゆえにどこか歪んでいた。そしてその歪みこそが、我々にこれまで感じたことのない衝撃を与えたのだ。ここでは、そんな前作の登場人物たちの個性を決定づけたといえる、「契約」について考察しよう

『ドラッグオンドラグーン』の主人公たちは、ドラゴンや妖精といった人間以外の存在と契約を交わしている　そしてこの契約を結ぶためには、人並みはずれた執念や執着心、生への渇望が条件となる。そういった人間のエゴに、契約主たちは強い魅力を感じるからだ。これを考えると、登場人物たちがどこか歪んでいるのも当然といえるだろう。なお、契約者たちはその契約の代償に、自分にとって最も大切な身体的機能を失うことになる。そして、この代償によって大切なものを失くしたことで、その人間にとって大きな悲劇を生むことも多いのだ

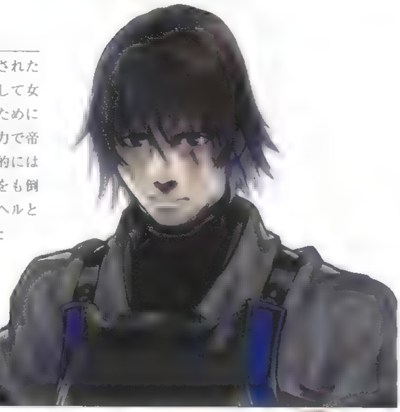
例えばイウヴァルトはフリアエを守るため、そしてカイムすら超える力を欲したため、ブラックドラゴンとの契約で「歌」を失う。そして、この瞬間に彼は、二度とフリアエを癒すことはできなくなったのだ。女神に宣託されて以来、心を閉じて生きてきたフリアエ。彼女の心を開くには、安易に手に入る力でこじ開けるのではなく、心安らぐ歌によって彼女自ら開かせるべきだったはずなのだ。それに気づけなかったためにイウヴァルトは、フリアエを失うことになったといえるだろう

なお、これらの悲劇は契約者のみに訪れるものではない。強烈過ぎるエゴは、契約主にとっても大きな悲劇を生み出すからだ。カイムと契約したアンヘルは彼の持つ強烈な負の感情にどんどん魅かれることになった。最終的にその想いは愛に近い感情まで発展し、紅き竜はカイムの生きる世界を守るため、その身を犠牲にすることになってしまうのだ。これらを踏まえて考えると、契約という歪んだ方法で得た力で救えるものなど、何もないことに気づくはず。これは、ともすれば「力」で安易に相手をねじ伏せようとしがちな我々人間への、制作者たちからのアンチテーゼなのかもしれない



⬆契約によって得る力はすさまじいが、それの代償として失うものも大きい。強大なる力を安易に求めてはいけないということだろうか

カイム



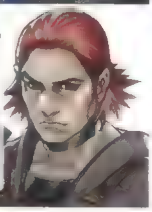
ブラックドラゴンに殺された両親の仇を討つため、そして女神であるフリアエを守るためにアンヘルと契約し、その力で帝国軍と戦う主人公。最終的にはマナの身体に降臨した神をも倒すが、契約主であるアンヘルとは悲しい別れが待っていた

フリアエ



世界の「おおいなる時間」を繋ぎとめる、封印の女神　天使の教会の司教・マナの姦計で、命を断つ。

イウヴァルト



親友であるカイムへの嫉妬から、黒き竜と契約した青年。フリアエの亡骸とともに行方不明になった。

マナ



[illegible]愛を知らない心の弱さを神に突かれ、天使の教会の司教となった少女　最後はカイムに倒される

セエレ



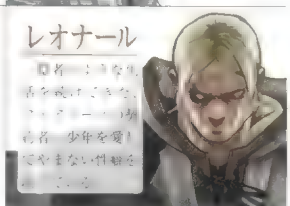
生き別れとなった双子の妹である[illegible]を探し続ける[illegible]は親[illegible]と契約させ[illegible]

アリオーシュ



サラマンダー、ウンディーネと契約したエルフ。幼い子供を自らの体内に収めることに執着している

レオナール



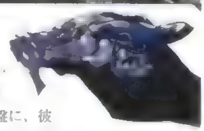
隠者[illegible]活を続けてきた、[illegible]契約者　少年を愛してやまない性癖を[illegible]

ヴェルドレ



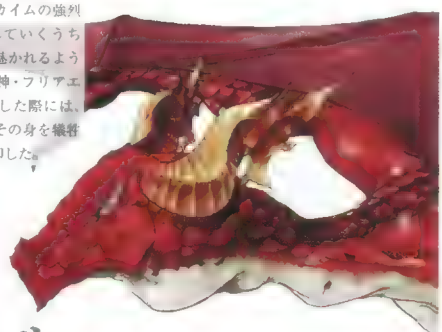
エンシェントドラゴンと契約している神官長。女神の世話役を務めるが、自己の保身を最優先する性格

ブラックドラゴン

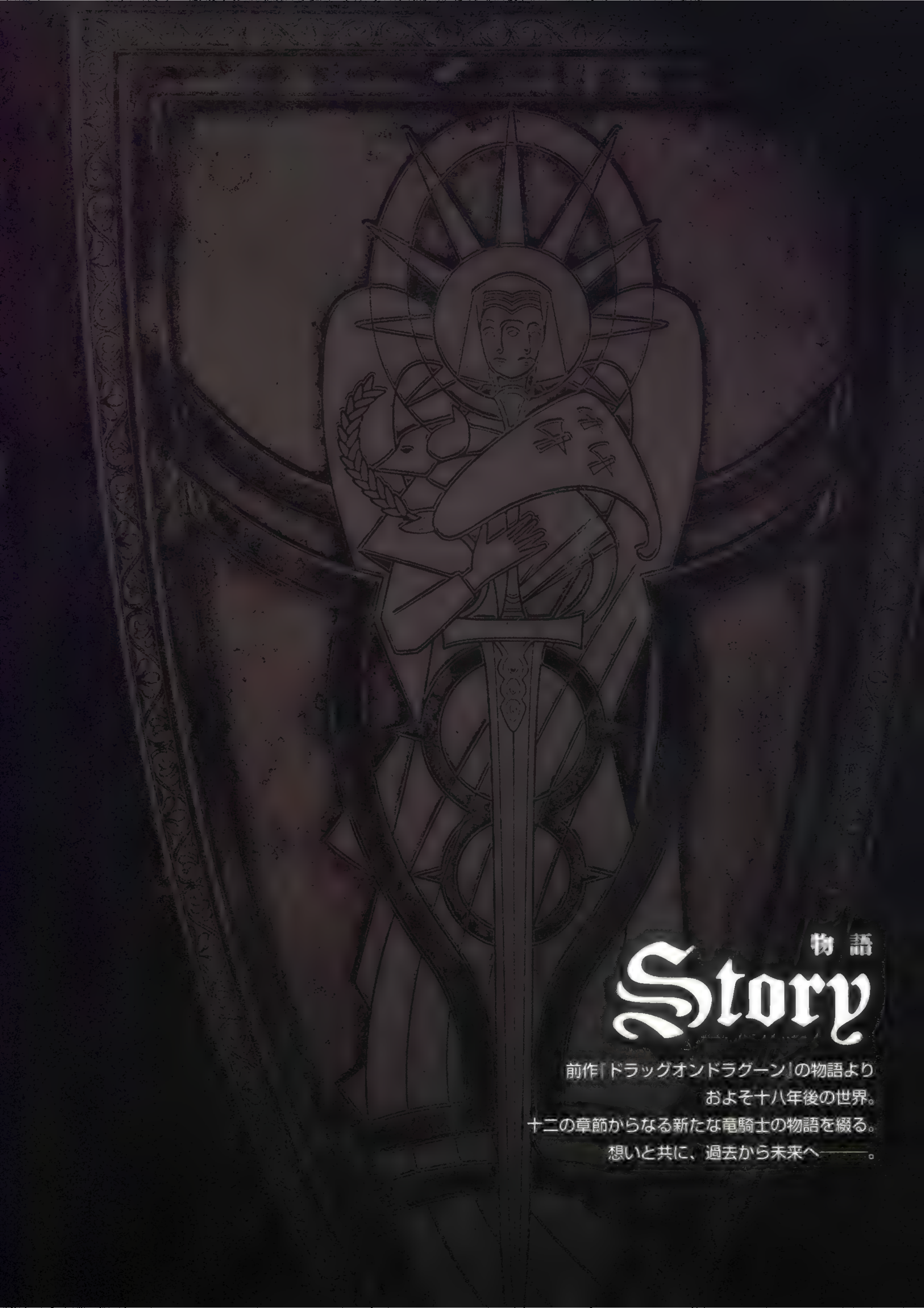


イウヴァ[illegible]契約[illegible]る黒き竜　物語の終盤に、彼とフリアエの亡骸を乗せていずこかへと飛び去った。

アンヘル



カイムと契約し、彼と運命を共にする紅き竜。カイムの強烈な負の個性に触れていくうちに、どんどん彼に魅かれるようになる。そして女神・フリアエの死で世界が崩壊した際には、彼を守るために、その身を犠牲にして世界を再封印した。



物語

Story

前作「ドラッグオンドラグーン」の物語より
およそ十八年後の世界。
十二の章節からなる新たな竜騎士の物語を綴る。
想いと共に、過去から未来へ――。



遠い昔。まだドラゴンが空を飛んでいた時代。ミッドガルドと呼ばれる大陸では、連合軍と帝国軍という2つの勢力が争っていた。この戦いの理由は、世界の「おおいなる時間」をつなぎとめ、調和をもたらす存在・女神をめぐってのもの。謎の教団「天使の教会」の信者である帝国兵は、病的なほどに紅い瞳と、信じられないほどの力をもって、数に勝る連合軍を次々と敗走させる。紅き竜・アンヘルと契約を結んだカイムは、時の女神・フリアエの兄。彼は親友のイウヴァルトや神官長のヴェルドレと協力し、フリアエを連れて帝国兵から逃亡する。しかし、イウヴァルトの裏切りによって、ついにフリアエはさらわれ、その命を散らせてしまった。そして女神の死により、世界の封印は瓦解する。すべては「天使の教会」の司教・マナを利用して、人間を滅ぼそうとする「神」の計画だった。しかし、「神」の力で巨大化したマナは、カイムによって倒される。そしてアンヘルが我が身を犠牲にして世界を再封印したことで、世界は偽りの平和を手に入れた……。

a fallen Angel never smiles

STORY OF DRAG-ON



——After 18 years.

神と人間との争いから十八年。崩壊しかけた世界は、紅き竜・アンヘルの封印によって今なお守られていた。大戦の英雄・ヴェルドレは、再び封印が破壊されることを防ぐため、「封印騎士団」を結成。初代騎士団長に選ばれた男・オローは、その実直な姿勢で騎士団を率い、平和のために尽くしていく。しかしその背後で、ヴェルドレによって封印の女神であるアンヘルへ、さらなる鍵を施す計画が進行していく。これは、強すぎる竜の力を抑制するためのものだった。しかし、封印の鍵の完成を目の前にして、ヴェルドレとオローは命を落とし、騎士団は新たな騎士団長・ジスモアによる政権が確立される。己の欲望に忠実なジスモアは、力こそ正義という信念のもとに、騎士団を恐怖政治によって統治。これは民衆にも飛び火し、多くの人々が騎士団の圧政に苦しむことになる。そんななか、蒼き竜・レグナに育てられた青年・ノウェが、正騎士に任じられる。そしてこの竜眼の救世主が罪深き聖女・マナと出会うとき、世界は再び戦いの業火に包まれるのだった……。

DRAGOON

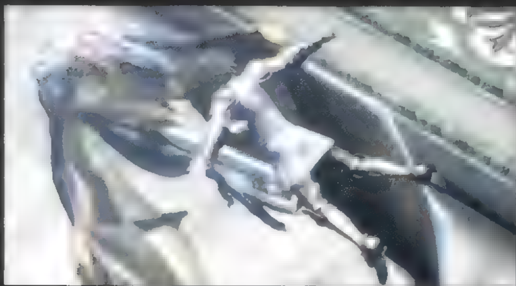
STORY OF DOD2

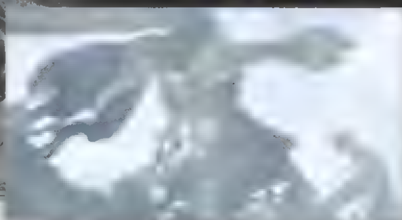
第一章「前兆」

贖罪を強要された殉教者たちの存在にノウェの心は大きく揺れ動く

世界の秩序と理を正常に保つために必要な封印と、その効果を高める5つの鍵。ノウェはジスモアの命令で、鍵の1つが存在する明命の直轄区の警備に向かった。そしてそこで、鍵の毒性をかき消すために、殉教者と呼ばれる人々が命を捧げている事実を知る。この事実に疑問を抱くノウェ。だが、幼馴染のエリスはこれを意にも介さない。そしてそんなノウェに、次なる任務が下される……。

ノウェ出撃




ANALYZE OF DOD2

ノウェを特別視するレグナの真意とは!?

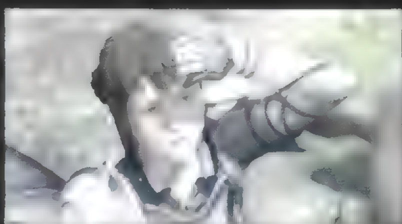
比類なき力を持つ竜族のレグナは、脆弱な人間を常に見下していた。しかしそんなレグナも、ノウェだけは特別扱いする。これは、ノウェがただの人間ではなく「神」をも屠る能力を持つ「真人類」であることを知っているからこそである。



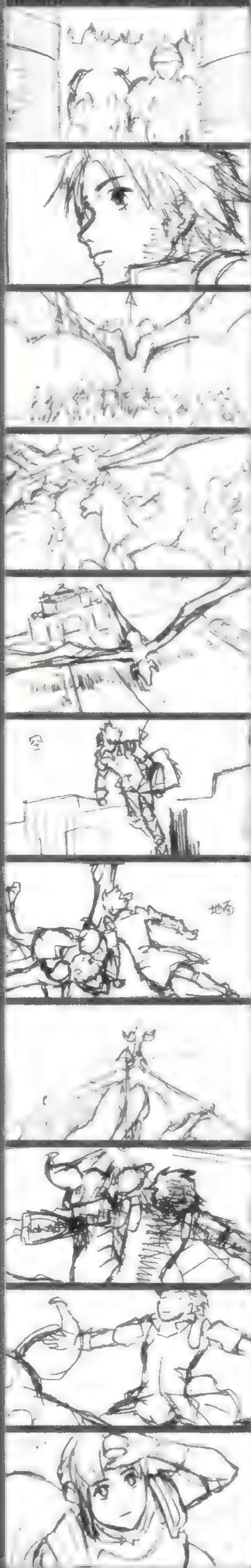


おまえを背に乗せて飛ぶのも、
これで何度目に
なるであろうな?





Director's Conte



STORY OF DOD2

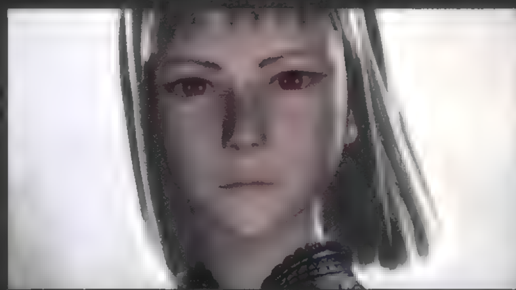
第二章「聖女」

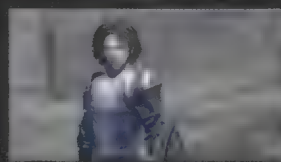
竜眼の救世主が罪深き聖女と出会うとき 運命の歯車はゆっくりと狂い始める

気炎の直轄区に到着したノウェたちの前に現われた、不思議な魅力をたたえた女性・マナ。彼女の手によって連隊長のザンポは討たれ、封印の鍵は壊されてしまった。ノウェたちはマナを捕らえ、処刑しようとするが、マナは不思議な力に守られ逃亡してしまう。ただちに彼女を追うノウェ。しかし騎士団の理念に疑問を抱き始めた彼の心には、民衆を解放するマナの行動への共感も生まれ始める。

マナ登場







マナ逃亡



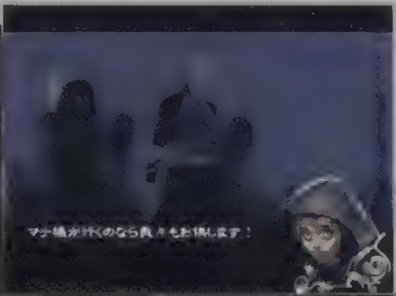




ANALYZE OF DOD2

マナを崇拝し行動を共にする人々

マナを信望する人々は、かつての帝国軍の兵士（＝天使の教会の信者）たち。彼らはマナの過去を知らないし、マナも記憶を失っているため、その事実は知らない。それでも、かつての主従関係が続いているかのようで興味深い。

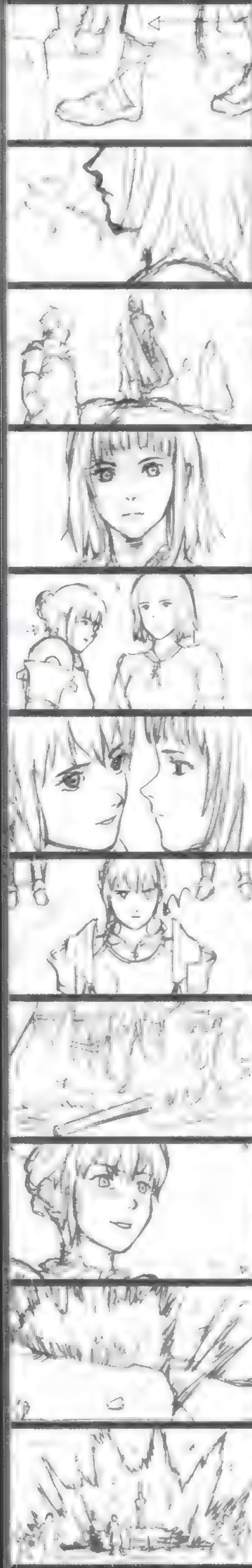




彼らはもはや
　　殉教者ですらありません。
封印騎士団に逆らう
　　反逆者に言葉は通じないわ。



Director's Conte



STORY OF DOD2

第三章

「離反」

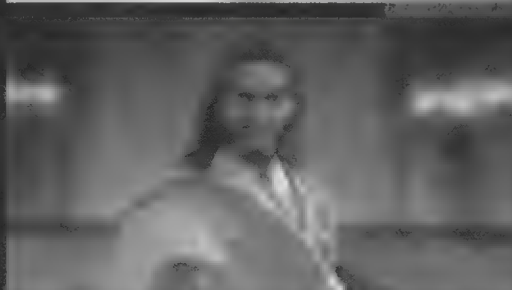
騎士団の裏の顔を知ったノウェは己の信念のもとに反逆を決意する

数々の任務の中で、少しずつその潜在能力を発揮しだしたノウェ。その強すぎる力を疎ましく思い始めたジスモアは、ノウェに毒の清水を飲ませ、暗殺しようと企てる。しかしそのとき、ノウェの真に秘めたる力が発現し、ジスモアの片腕を斬り落とす。そしてそれをきっかけに、ノウェは騎士団を脱走。以降は、反逆者として騎士団につけ狙われる身となってしまう……。

ノウェ、ジスモアの腕を斬る





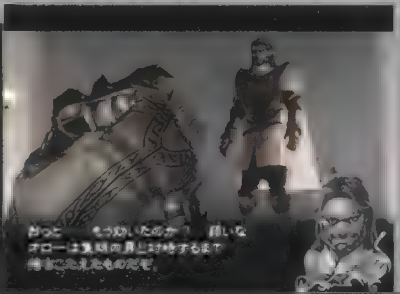




ANALYZE OF DOD2

父・オローを討った隻眼の男とは？

この章では、オローがジスモアに飲まされた毒の清水のせいで、隻眼の男・カイムに討たれた話が語られる。世界を救った英雄であるカイムと、双刀の金獅子と称えられたオロー。この妨害がなければ、[illegible]







嫉妬、憎しみ、裏切り……
よくある人間の生態だ。

…ジスモア、絶対に
許さない!!



Director's Conte



STORY OF DOD2

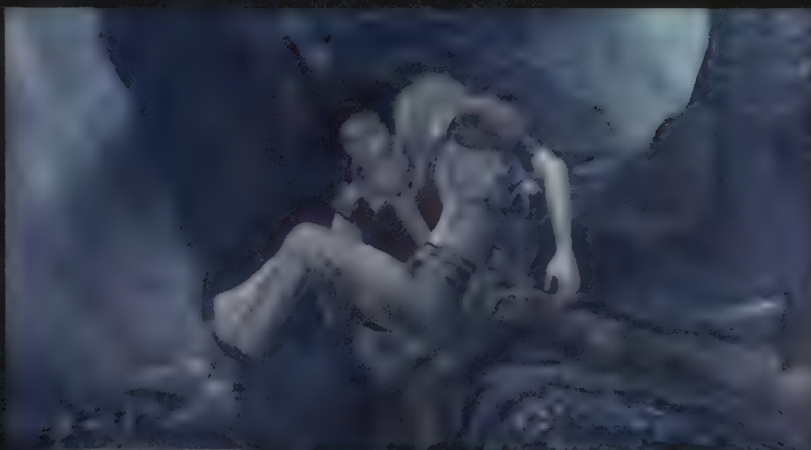
第四章

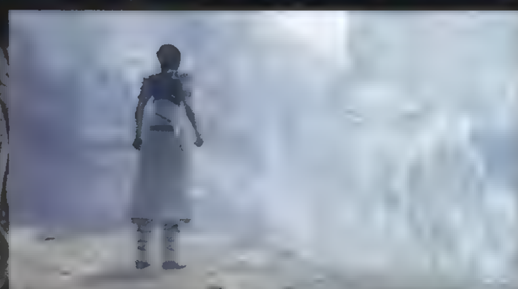
「逃亡」

蒼き竜との思い出の地からも追われ ノウェはマナと行動を共にする

封印騎士団を脱走し、居場所をなくしたノウェ。仕方なく、幼年時代を過ごした忘れられた遺跡を目指す。しかし、そこにはすでに騎士団の追っ手が待ち伏せしていた。そして、追い詰められたノウェを救ったのは、あのマナだった。騎士団に虐げられる民衆の解放を目指すマナの意志に共感したノウェは以後、彼女と共に行動。封印の[illegible]を解放するため、[illegible]ハンデ[illegible]。

ノウェ、マナを助ける





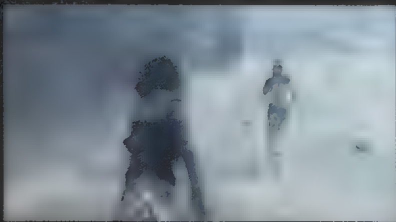


ANALYZE OF DOD2

幼いころのノウェの思い出が語られる

この章では、ノウェがレグナと過ごした幼年時代の思い出話を語る。生活に変化こそないものの、それゆえに穏やかであった2人だけの生活を懐かしく振り返る姿は、人間の憎しみや欲望にノウェがいかに打ちのめされていたかを物語る。







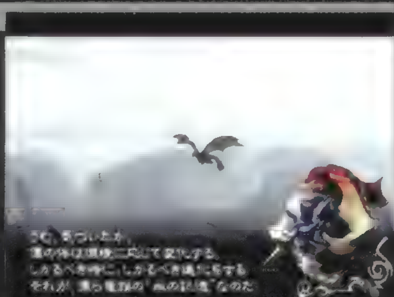
あの女、ノウェを……！



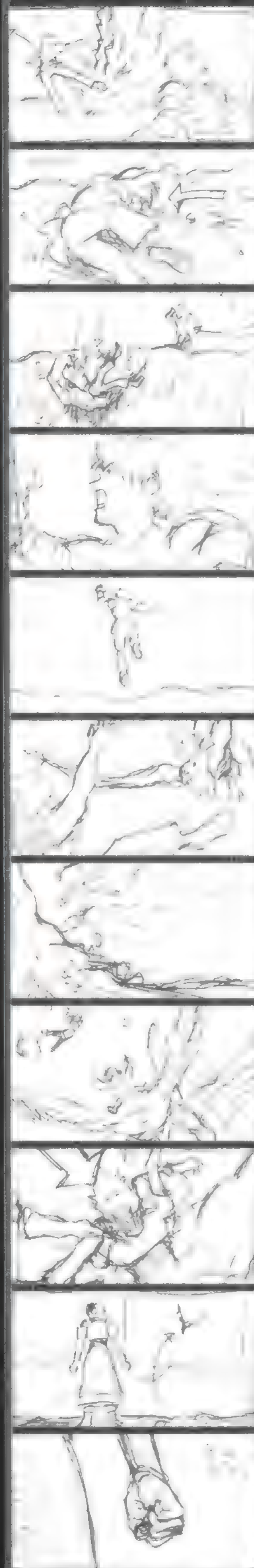
ANALYZE OF DOD2

竜族の血の記憶がレグナを進化させる

封印騎士団に追い詰められ、身も心もボロボロになっていくノウェ。このタイミングで、レグナは「血の記憶」により肉体が進化を遂げる。これは、弱りきったノウェを守るという使命を果たすためのもの、と解釈することができる。



Director's Conte



STORY OF DOD2

第五章

「仲間」

ユーリックの力を借りて封印の鍵破壊を目指すノウェたちの前に現われた隻眼の男

封印の鍵の情報を求め、錆の街を訪れるノウェたち。そこで騎士団のみらず、賞金稼ぎにも命を狙われるようになる。その窮地を救ったのは、かつて封印騎士であったユーリックだった。そして彼の協力を得たノウェたちの前に、隻眼の男・カイムが現われる。彼の乱入のどさくさで、錆の街からの脱出に成功したノウェたちは、宝光の直轄区で連隊長のヤハを倒し、封印の鍵を破壊する。

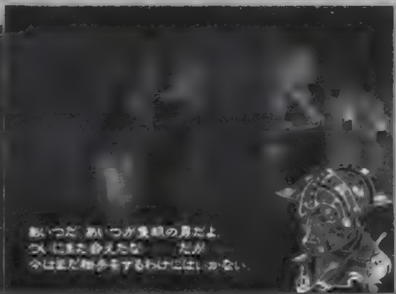
ユーリック登場



ANALYZE OF DOD2

隻眼の男・カイムとユーリックの因縁とは？

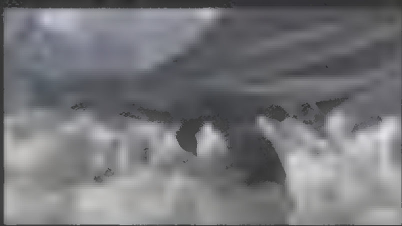
実はユーリックは、封印襲撃事件の際にカイムに痛めつけられ、師であるオローを殺された過去を持つ。この事件がきっかけで死神と契約し、死なない身体となったユーリック。その復讐を果たすため、カイムを捜し求めていたようだ。





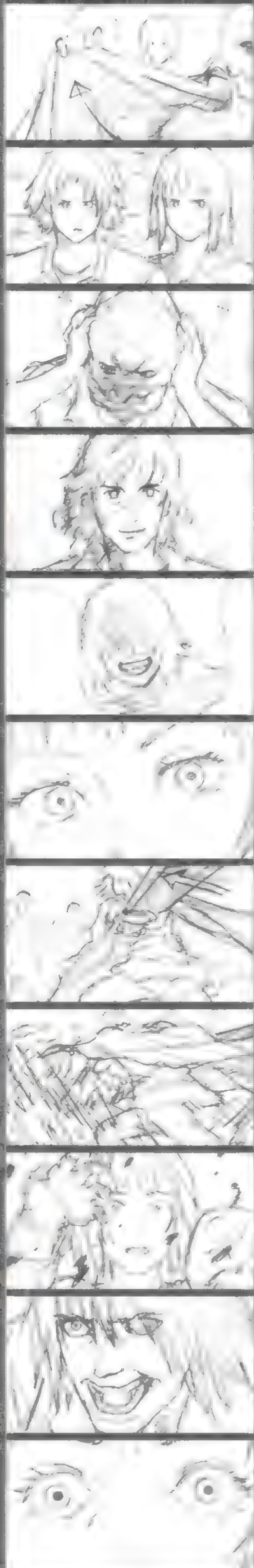
あいつだ。
あいつが隻眼の男だよ。
ついにまた会えたな…。







Director's Conte



STORY OF DOD2

第六章

「暗雲」

騎士団の罠によって追い詰められるノウェ そしてマナの罪深き過去が明らかになる

封印の鍵の情報を知る情報屋がいるという。閉じられた地を目指すノウェたち。しかし、これは騎士団の巧妙な罠で、ノウェたちは多勢に無勢な戦いを強いられる。しかし、ここに再びカイムが現われ、騎士団員を次々と斬殺。ノウェたちはこの混乱に乗じて騎士団の包囲を逃れた。そんな彼らを戦闘艇で追ってきたエリスは、マナがかつて天使の教会の司教であった過去をノウェに告げる。

ANALYZE OF DOD2

マナが正気を失っていくきっかけになったのは？

カイムの襲撃を誰よりも早く察知し、おびえた表情を見せるマナ。彼女にとってのカイムが、どれだけ恐ろしい存在であるかが見て取れる。事実、これ以降のマナは、徐々に過去の記憶を取り戻す一方で、正気を失っていくことになる。





カイム？
隻眼の男って、
十八年前に世界を救った
カイムのことだったのか？

DRAG-ON DRAGOON2 名言集

登場人物たちが吐き出した想いの結晶である名セリフの数々を、ここで振り返ってみよう。

殉教者たちを目にして

（第一章・四節）

「騎士団は弱い者に犠牲を強いる集団なのか？」

勅命の直轄区で、殉教者の存在を知ったノウェ。騎士団が行っている治安維持の実態を知らぬまま任務をこなしてきた彼が、初めて組織に疑問を抱く瞬間となる。

エリスの自信

（第一章・四節）

「騎士団を侮辱したらこの場であなたを斬るわ」

上記のセリフを聞いたエリスは、ノウェを叱責する。彼女の気の強さを示すと共に、幼馴染として共に過ごしてきた2人の、騎士団に対する思いの差を表す一言。いずれ袂を分かつ2人の未来を暗示するかのようだ。

処刑を選ぶマナ

（[illegible]）

「より時間がかかる方にしてください」

封印の鍵を破壊した罪を問われ、処刑を迫られるマナ。火あぶりと斬首の2つから、自分が好きな方を選ぶように言われ、火あぶりの刑を選ぶ。これは懺悔というより、魔力を高める時間を稼ぐためとも推察できる。

エリスとの約束

（第二章・一節）

「……わたくし、今日、女になったの」

2周目以降に見られる回想イベントで、エリスがつぶやくセリフ。初潮を迎え、肉体的にノウェに及ばなくなることを悔しがるエリス。そんな彼女をノウェは守ると約束する。



[illegible]

（第四章・九節）

「小さい……小さいですねぇ」

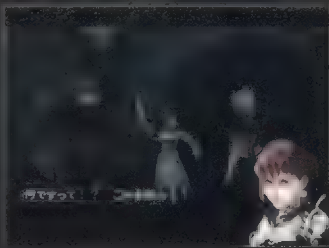
ケルビーとの戦闘中のハンチの一言。巨大化したケルビーの体内にいるハンチからすれば、ノウェが小さく見えるのだろうか？

マナを罵るエリス

（第四章・九節）

「何ですって!? この女狐っ!!」

ノウェと共に行動するマナに、思わず手をあげそうになるエリス。思い込みの強いエリスからすれば、ノウェが騎士団を自らの意志で出ていったとは考えられないらしい。



無邪気さという名の凶器

（第五章・七節）

「無邪気さは時に鋭い刃となる……」

どこか幼さを残す出で立ちである、ノームとの戦闘前にヤハがささやく。無垢な存在だからこそ、いたずらに人を傷つける恐さを知らないわけだ。このセリフを聞いて、前作のマナを思い出す人も多いのでは？

相容れない2人のヒロイン

（第六章・一節）

「この女の赤い眼には毒がある」

深遠なる大地での、エリスのセリフ。ここでいう「赤い眼の女」とはもちろんマナのこと。エリスは十八年前の事件の首謀者は、マナであることを誰かに教わったようだ。

ノウェとマナの約束

（第七章・七節）

「マナはこれから何があっても俺が絶対守ってみせるから」

封印騎士団の手に落ちたマナを救い出した後で、ノウェは彼女に、これからは自分が彼女を守ることを告げる。過去に、エリスとも同じような約束をしているハズだが……？

ジスモアの盾

（第八章・五節）

「最後まで使える部下だったな」

ジスモアは、エリスが封印の女神であることを知らない。だからこそ、彼女を己を守る盾として使ったのだ。彼は、それがどれだけ[illegible]

覚えておいてほしいこと

（第九章・三節）

「何度モ名前ヲ呼バレタ……確カニ呼バレタ……」

封印と鍵による負荷で、地獄のような日々を過ごしてきたアンヘルのセリフ。彼女が人間のなかで唯一自らの名前を告げた相手は、その名を何度も呼んで、彼女を助けようとしていた。その記憶が、少しずつ甦る。

ノウェの成長

（第十章・二節）

「俺たちは俺たちの力で、この世界で生きていくんだ！」

自我が崩壊しかけているマナを力づけるノウェ。これまではマナに導かれて戦ってきた彼だが、ここにきてその立場は逆転する。

エリスの帰還

（第十一章・四節）

「わたくし、あんなことでは死なないわ」

神官長・セエレの保護により、なんとか一命を取り留めたエリス。その勝ち気なセリフを聞いて、いつもどおりの彼女であることを確認し、ノウェは安堵を覚える。

父という存在

（第十二章・二節）

「知らなかったか？子は父を超えるんだ」

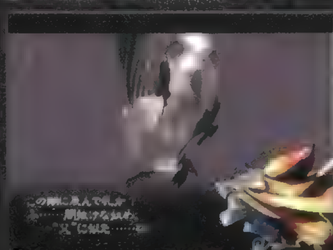
父・レグナとの決着をつけたノウェ。お互いが目指す場所の違いから、雌雄を決することになったが、それでもノウェにとって、黒き竜は父であることを感じさせるセリフだ。

子は父に似るもの

（第十二章・三節）

「この期に及んで礼か？ふ……間抜けな奴め。……"父"に似た……な……」

上記のセリフのあと、自分を育ててくれたお礼を述べるノウェに、レグナがつぶやく。悲しくも美しい、本作屈指の名シーン。



STORY OF DOD2

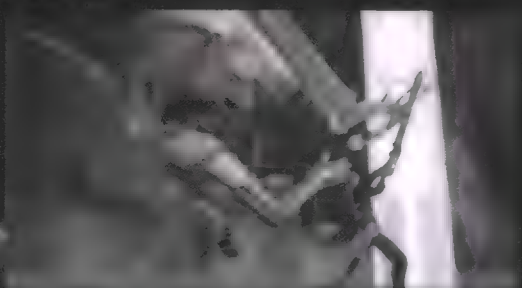
第七章「慟哭」

心優しき仮面の戦士は隻眼の男の手によって、その命を散らす——。

エリスによって過去の罪を暴かれ、ノウェの元を去るマナ。彼女を引き止められないノウェは、ユーリックと共に明命の直轄区を目指す。そこには、マナを連れ去ろうとする騎士団と、カイムの姿があった。マナを救い出すため、ジスモアと対峙するノウェ。これを退け、辛くもマナの救出に成功する。そして再び訪れた明命の直轄区では、ユーリックがカイムに討たれてしまった……。

ユーリック、ノウェをかばう



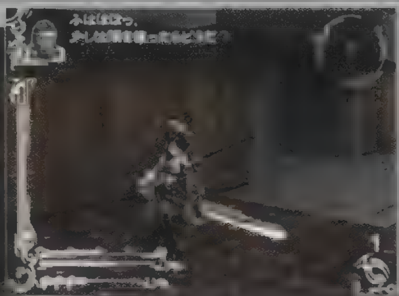


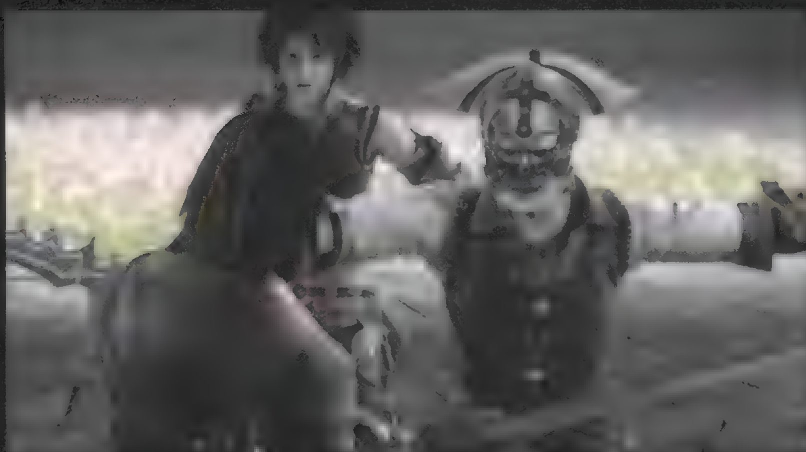


ANALYZE OF DOD2

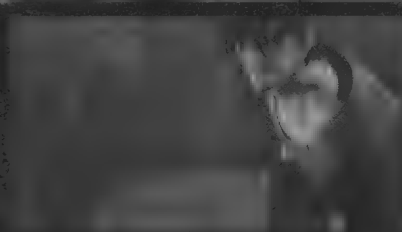
斬り落とされたジスモアの腕はなぜ復活したのか？

第三章でノウェに腕を落とされたジスモア。しかしここでの戦いでは、腕が復活している。ジスモアは、シェイドとの契約で肉体を失い、現在は殻のようなもので外見を偽装している。ノウェが斬ったのはその外殻にすぎなかったのだ。

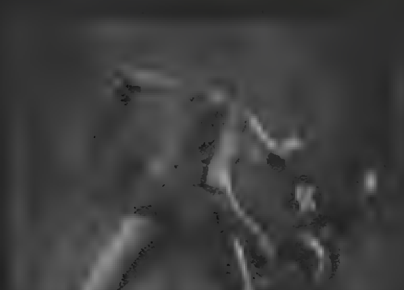




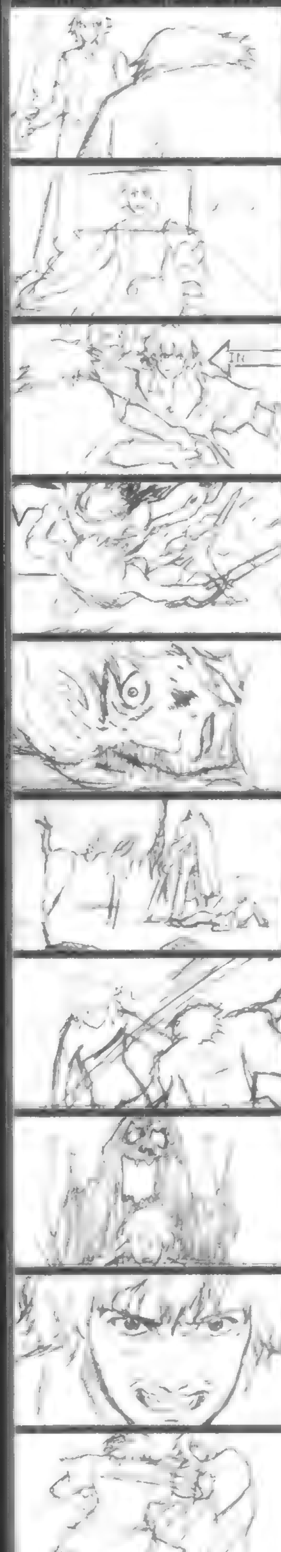




死ぬのってさ、痛てえんだよ。
心も身体もさ。
そんなのはもう嫌だ。



Director's Conte



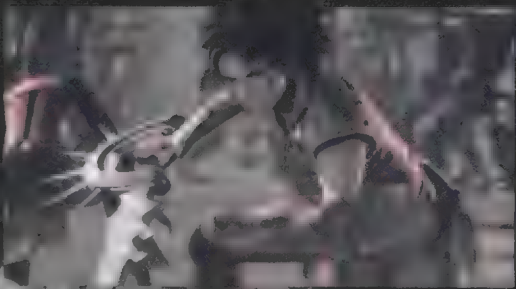
STORY OF DOD2

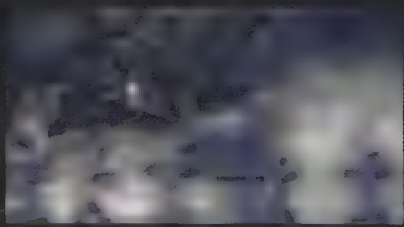
第八章「覇道」

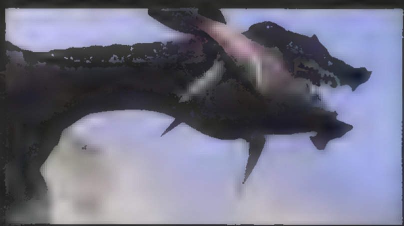
すべての封印の鍵は破壊され 紅き竜・アンヘルが天空へと飛び立つ

最後の封印の鍵を破壊するため、天時の直轄区へと乗り込むノウェたち。ジスモアの卑劣な手段でエリスをその手にかけてしまうが、ノウェはついにこの宿敵を打ち倒す。しかし、すべての封印の鍵の破壊で解き放たれたのは、救うべき民衆ではなく、最終封印であるアンヘルだった。封印の鍵という重い鎖のせいで正気を失ったアンヘルは、すべてを紅蓮の炎で焼き尽くそうとする――。

レグナ堕落

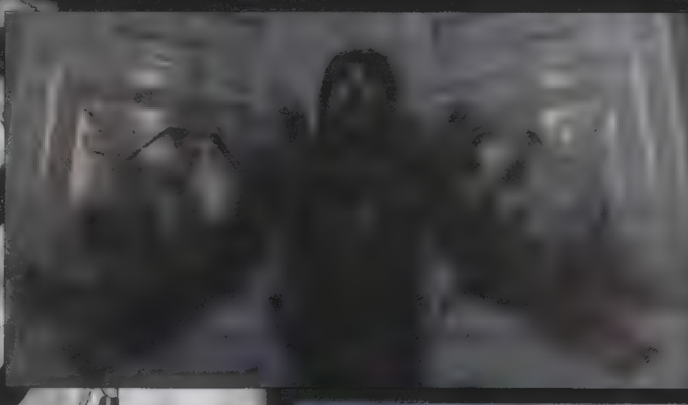








ジスモア、エリスを盾に





ANALYZE OF DOD2

封印の鍵の破壊で また1つマナの罪が増える

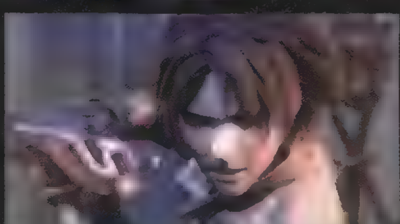
ここまでの戦いで、かなり情緒不安定になっていたマナ。民衆を救うために行ったはずの封印の鍵の破壊が、最終封印であるアンヘルを解き放つことになった事実に傷つく。そして、その精神は、ますます病んでいくことになるのだ。

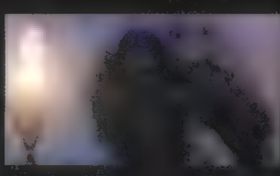




マナ、俺はあなたに
導かれてここまで来た。
最後まで一緒に。



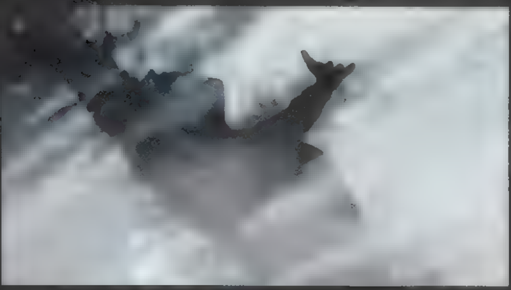


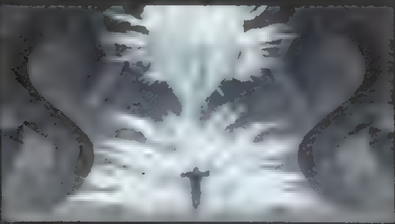


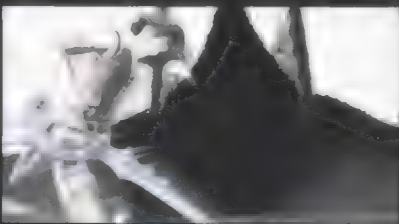
Director's Conte




ジスモア、鎖を壊す
アンヘル復活
アンヘルの憎悪

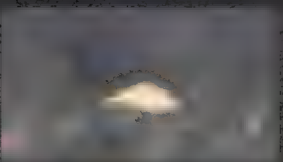








こ、これが紅き竜？
まるで悪魔じゃないか!!





Director's Conte



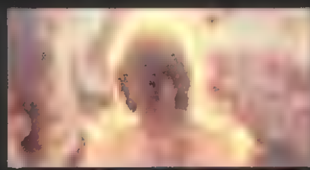
第九章「復活」

世界のすべてを燃やし尽くさんとする紅き竜を止めることができるか？

狂気に身を任せ、すべてを焼き尽くそうとするアンヘル。カイムとの邂逅も、この紅き竜の正気を取り戻すきっかけにはならなかった。そしてノウェは世界が炎に包まれる前に、アンヘルを倒すことを決意する。死の直前に、大切な存在との想い出を取り戻したアンヘルは、カイムと共に逝く。そして世界は、最終封印の消滅によって、ついに破滅のときを迎えようとしていた。

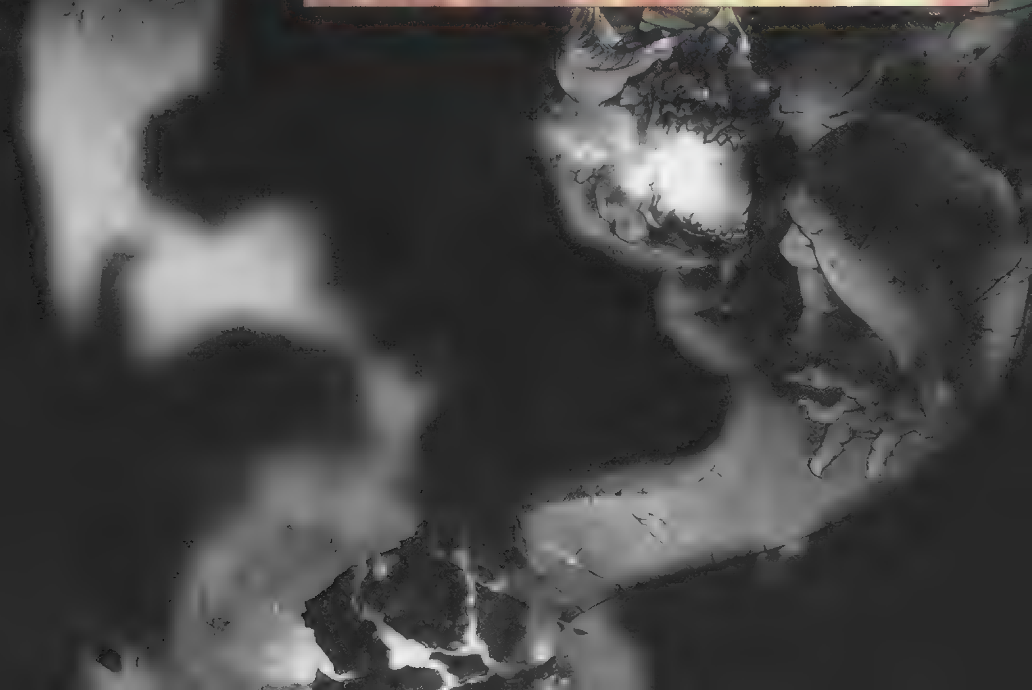
カイムとアンヘルの最期











ANALYZE OF DOD2

アンヘルが正気を失うほどの苦しみとは？

封印されし森、砂漠の神殿、海上神殿という３つの封印が破壊されている今、最終封印であるアンヘルへの負荷は増幅されている。加えて、５つの鍵で五感も失ったアンヘルは、その苦しみから狂気にとらわれてしまった。







もう良いのか、カイム。

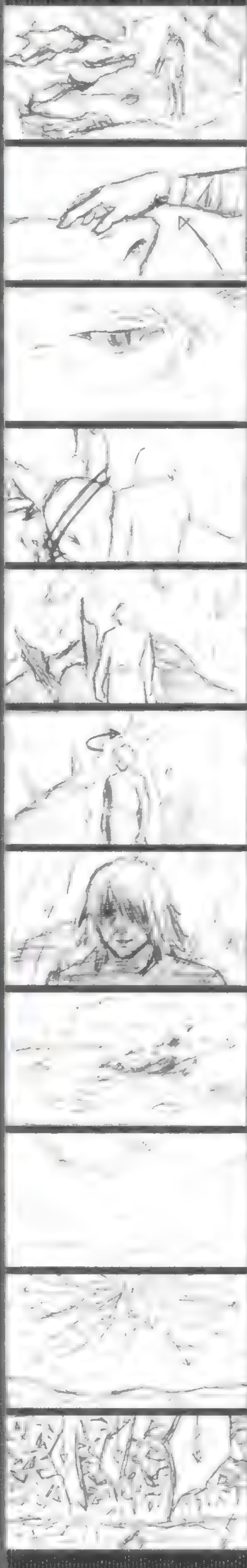
ああ、行こう。共に……。







Director's Conte



STORY OF DOD2

第十章「崩壊」

最終封印であるアンヘルの死により空は割れ異形のモノが溢れ出す……

アンヘルの死で崩壊した世界に、別の次元から見たこともない異形のモノたちが流れ込んできた。こ[illegible]。しかし、ノウェが到着したときにはすでに、大神殿は異形のモノたちの巣窟となっており、セエレの姿[illegible]。

ANALYZE OF DOD2

異形なるモノ「アンノウン」の正体とはなんなのか？

崩壊した世界でノウェたちを襲ってくる謎の強敵。それが「アンノウン」だ。この敵の正体は、まったく異なる次元の生物たち。最終封印の死で次元の境界が壊れ、この世界にはさまざまな次元の生物がなだれ込んできているのだ。





しかし、世界がこうなってこそ、
初めて……
さまざまなものが見えてくる。
さまざまなものが……
復活するのだ……。

STORY OF DOD2

第十一章「神話」

崩壊していく世界とマナを救う力を欲し ノウェはレグナに古の墓標へと導かれる

封印が崩壊したときに現われる「古の墓標」。「そこに行けば世界を救う力が手に入る」と語るレグナに導かれ、ノウェは古の墓標を目指す。しかし、そこでは「真人類」についての謎めいた話を聞けただけだった。本当に力が手に入ったのか疑問に思うノウェの前に、死んだと思われていたエリスが現われる。そしてノウェは、マナの心の奥に巣食う「名もなきもの」と対峙することになった。

ANALYZE OF DOD2
マナの心にいまだ潜む 大いなる闇の正体は？

十八年前に世界が崩壊したとき、マナの身体を取り込んで具現化した「名もなきもの（＝神）」の意思。これはいまだにマナの心の奥底にこびりつき、人類を滅ぼそうと企てていた。しかしマナはこの闇を、ノウェの心と共に克服する。



……壊れてしま　たんだ。
だから　　　　きゃならない。
　　も、マナも。



STORY OF DOD2

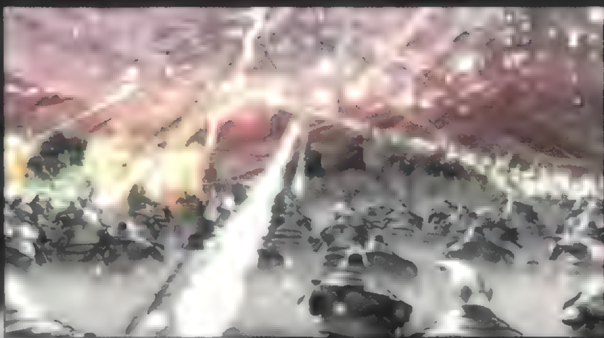
第十二章

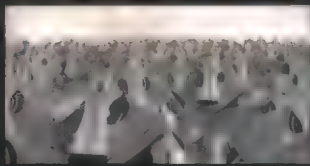
「終焉」

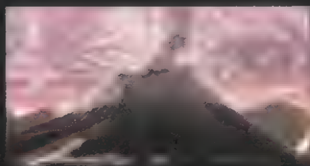
新たなる未来をその手にするため ノウェたちは最後の戦いへと挑む

エリスから新たな女神が見つかったことを聞いたノウェは、セエレが封印の儀式を進める「約束の地」を目指す。しかしここで、レグナがノウェに「骨の棺（＝再生の卵）」へと入り、「真人類」へと覚醒するよう命じてくる。突然のレグナの変貌に戸惑うノウェに、レグナは彼を今まで育ててきた目的を語った。それを聞いて激昂するノウェ。こうして、父と子の悲しい戦いが始まる……。

ゴーレム封神竜

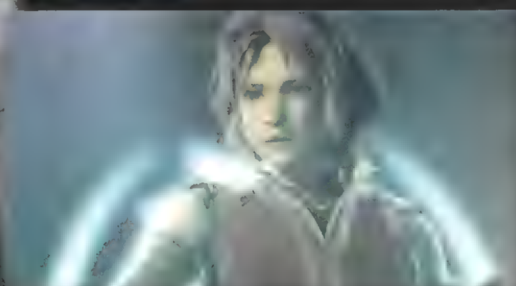






ノウェ、覚醒







ANALYZE OF 00002

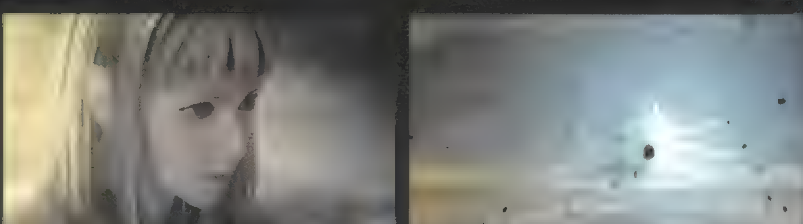
マナとの口づけをきっかけにノウェは真人類へと覚醒

神の意志で、「骨の棺」への再侵入を拒絶されるノウェ。これで「真人類」の力は発揮できないかと思われた。しかしマナとの口づけの際、彼女の内にひそむ神の力がノウェへと浸透。これで彼は、ついに「真人類」の力に覚醒する。





俺たちの過ごした時間は……
こんな形で
終わらなければならないのか……。



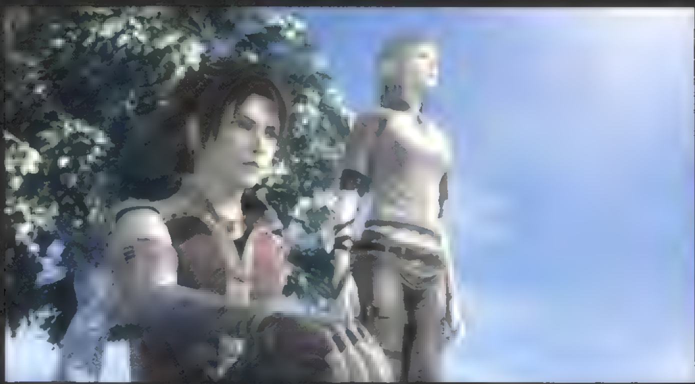


Director's Conte

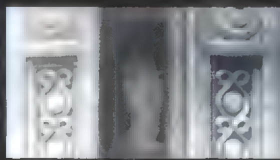


A ending ノウェとマナ、エリスを想う

「真人類」に覚醒してなお、人間として生きることを選んだノウェは、彼を兵器として扱おうとするレグナを倒す。そんなノウェが生きる世界を崩壊から守り抜くために、エリスは封印の女神として我が身を神に捧げる道を選ぶのだった。









B ending 神との戦いへ

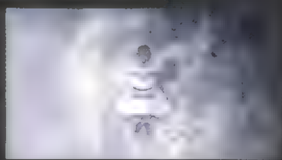


C ending 戦いの果てに・そして未来へ

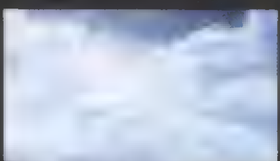








　神が人間を滅ぼすために造り出した「骨の棺」は、ノウェの手によって壊された。そしてマナの命という大きな犠牲を払うことで、神の国への道は開かれる。ノウェとエリスは神竜の背に乗り、人類の敵との決着をつけるために旅立つ。



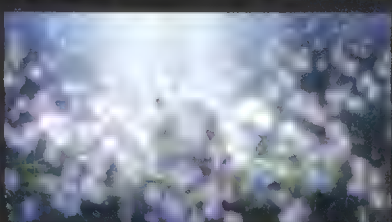






　「真人類」の力を使って「骨の棺」を消滅させ、神竜をも退けたノウェ。これにより、神にも竜にも介入されない、人間だけの歴史が始まった。楽園となるか、戦火に見舞われるのか？　すべての行く末は人間の手にゆだねられた……。

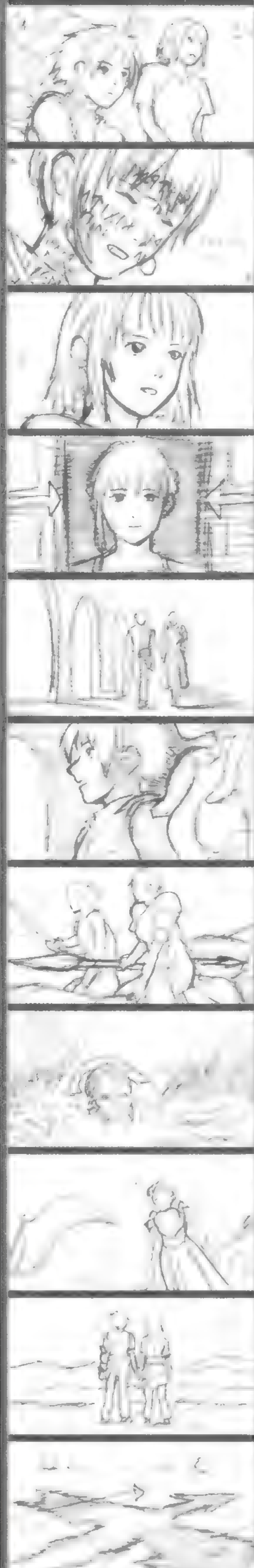








Director's Conte



RETURN TO『DRAG-ON DRAGOON』

神と人との争いが描かれる「ドラッグオンドラグーン」。その物語と結末をここに記そう。



言葉を失いし男 復讐の鬼として降臨す

[illegible]の[illegible]宣し[illegible]終[illegible]と[illegible]
[illegible]の[illegible]の女神に[illegible]
[illegible]を[illegible]崩[illegible]
[illegible]呼称[illegible]
する連合軍と、激しい争いを繰り広げた。その争いのなかで、帝国軍に滅ぼされた亡国の王子・カイム[illegible]女神となった[illegible]のフリアエを守るために戦い、瀕死の傷を負う。しかし彼は、同じく命の危機に直面していたレッドドラゴンと契約。その力で帝国兵を倒し、フリアエを守ることに成功する。



ANALYZE OF DOD

ブラックドラゴンが帝国軍に力を貸していた理由とは？

ブラックドラゴン（＝レグナ）が帝国軍に力を貸す真の理由は、「ドラッグオンドラグーン2」で初めて語られる。実はこの戦いでも「種の書」の予言どおりに行動したレグナは、封印を破壊して「骨の棺（再生の卵）」を出現させるために、帝国軍に力を貸していたのだ。



禁じられた愛に生きる女
その身を神に差し出す



帝国軍の攻[illegible]日を追うごとに激化し、連合軍は少しずつ劣勢へと陥っていく。カイムは親友のイウヴァルトや神官長のヴェルドレとともに、フリアエを守るために剣を振るう。しかし帝国軍の狂信的なまでの力は、不可解としかいいようのない[illegible]的なものであった。そしてカイムの健闘もむなしく、3つの神殿の封印は1つずつ崩されていく。そして激戦の最中にカイムは、かつて自国を滅ぼし、両親を惨殺したブラックドラゴンと、それに騎乗するイウヴァルトの姿を見る。その瞬間に虚を突かれ、イウヴァルトの剣に屈したカイム。ついにフリアエは帝国軍の手に落ちる。

帝国軍兵士たちの狂気すら感じさせる統率力の背景には、すべてが謎に包まれた教団、「天使の教会」の姿があった。そもそもこの戦いの発端は、この教会によるものだったのだ。帝国軍の攻撃で次々と封印が破壊されていくなか、連れ去られたフリアエを救い出すために、天使の教会の空中要塞へと乗り込むカイム。しかしそこには、絶命し、血の海に沈むフリアエの姿があった。すべての封印が破壊され、最終封印も命を絶ったことで、世界の理は崩壊。いびつに割れた空から異形のモノたちが溢れ出すなか、カイムはこの崩壊劇の首謀者とされる天使の教会の司祭・マナと対峙する。





打ち捨てられた女 愛を欲し 神を欲す

ANALYZE OF DOD

フリアエの死の真相は？

己の感情を殺し、女神として生きてきたフリアエ。しかし心の底では、実の兄であるカイムへの秘めた恋心。女神である自分に背負わされた運命への想いが渦巻いていた。そしてこれらの想いをマナに看破されることに耐え切れず、フリアエは自らその命を断つことになる。



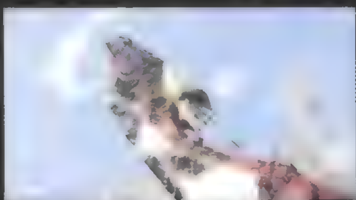
ついにマナを追い詰めたカイムは、怒りのままにマナを斬り捨てようとしたところを、ヴェルドレに止められる。ヴェルドレは、自らの魔法でマナの力を封じ込めようとするが、このタイミングでマナの肉体に「神」が降臨し、この試みは失敗に終わった。そうしてマナは神の力によって巨大化し、意識まで神と同化。失敗作と決め付けた人類を滅ぼそうと戦いを挑んできた。カイムはアンヘルとともにこれに対抗し、なんとか神を退けることに成功する。しかし、それでも世界の崩壊は止まらない。そして、誰もが絶望に打ちひしがれるなか、アンヘルはある決意をカイムに告げた……。

A ending　a fallen Angel never smiles



封印が解けたことによる世界の崩壊を止めるには、新たな女神を探す必要がある。しかし、次々と異形のモノが襲ってくるこの状況で女神を捜索することは不可能に近く、もはや人類を救うすべはないかと思われた。ここで、アンヘルがある決意をカイムに告げる。それは、竜族である自分の肉体を利用して、世界を封印するということであった。誇り高き竜族であるアンヘルにとっては、人類の絶滅など問題ではない。ただ、愛するカイムが生きる世界を守りたい——。その崇高なる決意に、カイムは生まれて初めて涙を流す。こうしてアンヘルの犠牲により、世界は仕組まれた平和を取り戻す。







— a fresh shrine will be built by the hands of the lord on top of numerous sacrifices.

（無数なる犠牲の上に主の御手で新たな神殿は造られるだろう。）

そして物語は、さらなる結末へと分岐していく……

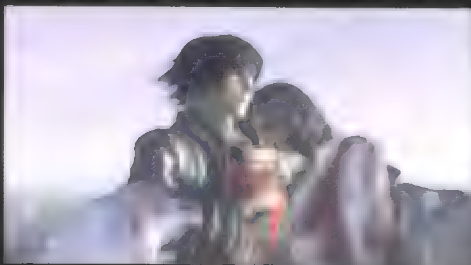
「ドラッグオンドラグーン2」へと繋がっていくこのAエンディングは、「ドラッグオンドラグーン」の正史であるといえるだろう。しかし物語の進み方によっては、この結末とはまったく異なる展開がプレイヤーを待っている。「ドラッグオンドラグーン」のさらなる可能性ともいうべきこれら4つのエンディングでは、シリーズの根幹に関わる謎も多く語られていく。これを見ることで、より深く本作の物語を理解することができる。

なお、これらのアナザーストーリーでは、「ドラッグオンドラグーン2」の正史には登場しない3人の仲間が登場するのも特徴。年端のいかない少年に情欲を覚える騎士・レオナール、帝国軍に子供を惨殺されたことをきっかけに精神を病んでしまったエルフ・アリオーシュ。そして、双子の妹であるマナを探して旅する少年・セエレ。彼らがカイムと共に織り成す物語は、正史以上に凄惨で救いのないものも多い。しかし、フリアエの遺骸を持って飛び去った、イウヴァルトとブラックドラゴンのその後の行動が示されていたり、「再生の卵（＝骨の棺）」の謎について語られていたりと、どの結末も一見の価値のある内容となっている。ことセエレに関しては、「ドラッグオンドラグーン2」でも引き続き登場するため、これらのアナザーストーリーをすべて体験し、彼についてより深く知っておくのも一興だろう。

B ending flowers for the Broken spirit

時間跳躍による世界の崩壊から、人類を救済するという「再生の卵」。カイムの阻止を振り切り、イウヴァルトはフリアエの亡骸をこの卵へと差し入れる。かくしてフリアエは、その身を醜くも美しい化物へと変貌させて復活した。「再生の卵」の正体は人類の救済装置ではなく、生物を劇的に進化させるための棺だった。そしてカイムは、生まれ変わった妹へ戦いを挑む。しかしこの戦いに勝利した彼の眼に映るものは、いまや空を埋め尽くすほどに孵化した、フリアエの顔をした兵器たちであった。







——— a woman turned into a stake will dominate the world on the blazing plate.

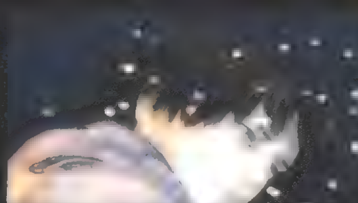
（杭となりし女、発火する皿の上で世界を握るだろう。）

C ending an eternal farewell with your Companion

「再生の卵」を前にして、カイムとレッドドラゴンの契約は破棄された。神の選定する優良種以外を駆逐する意志を告げるドラゴンは、その身を究極のカオス形態へと進化させる。こうして、常に最強の仲間として行動を共にしてきた紅き竜は、最凶の敵として今、カイムの前に立ちふさがることになった。手の内を知り尽くしたもの同士の辛く悲しい戦いは、カイムの勝利に終わる。死に瀕したドラゴンは、どこか満足そうにかつての契約者を見上げる。その瞳から光が消えたとき、カイムは「再生の卵」を破壊し、走り始める。最後まで抗い抜くことが、今の彼の生きる意味となったのだ。









——— when a pitiful child challenges the hands of the lord, the door would close.

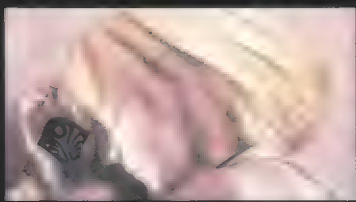
（哀れな子が主の御手に挑む時、扉は閉じるだろう。）

D ending　the Daffy child's wildest dreams



世界を繋ぎとめてきた"おおいなる時間"を歪める、「再生の卵」の出現。これにより、ゴーレムとの契約の代償として自らの成長する時間を失っていたセエレの身体にも異変が生じ始めていた。はたして、"おおいなる時間"を歪める相手に、失われた時間を持つ者が接触するとどうなるのか？　反作用的な効果で、世界の崩壊が止まるのではなかろうか？　この推測のもとに、セエレは「再生の卵」を目指す。卵の上に降り立ったセエレの頭に、最期救えなかった姉・マナの顔がよぎる。そして時が止まるとき、世界は新たなる時間を刻み始めた。"ちいさい勇者"の活躍で、平和は守られたのだ……。



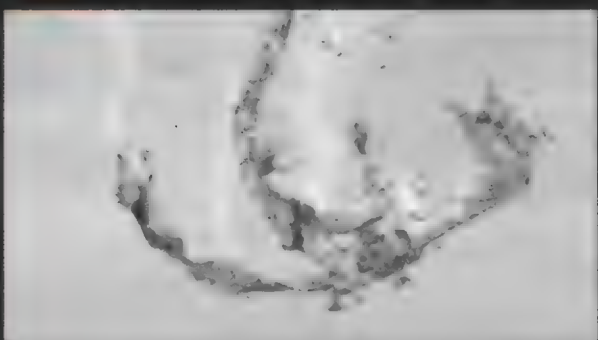




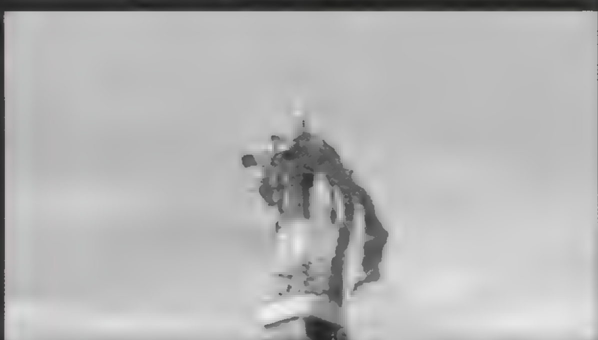
――― a weakling in an eternal solitude will eventually halt a jumping minute hand.

「永遠の孤独を持つ弱き者は最後に跳ね動く時計を止めるのだろうか」

E ending　the End of dragon sphere



世界を覆いつくす異形なるモノたちとの争いのなか、カイムとアンヘルの肉体は光に包まれ、次元を渡る。そして彼らが気が付くと、そこには見知らぬ風景が広がっていた。思わず「神の国」と呼んだその世界、その場所は、まごうことなき「新宿」。この地に横たわった母天使が放つ黒と白の禍々しき"声"をはね除け、すべてが終わったと確信したそのとき――迫り来る戦闘機のミサイルがアンヘルとカイムの身を焼く。そして、間もなく彼らを貫いたものは、紅く巨大な電波塔であった。



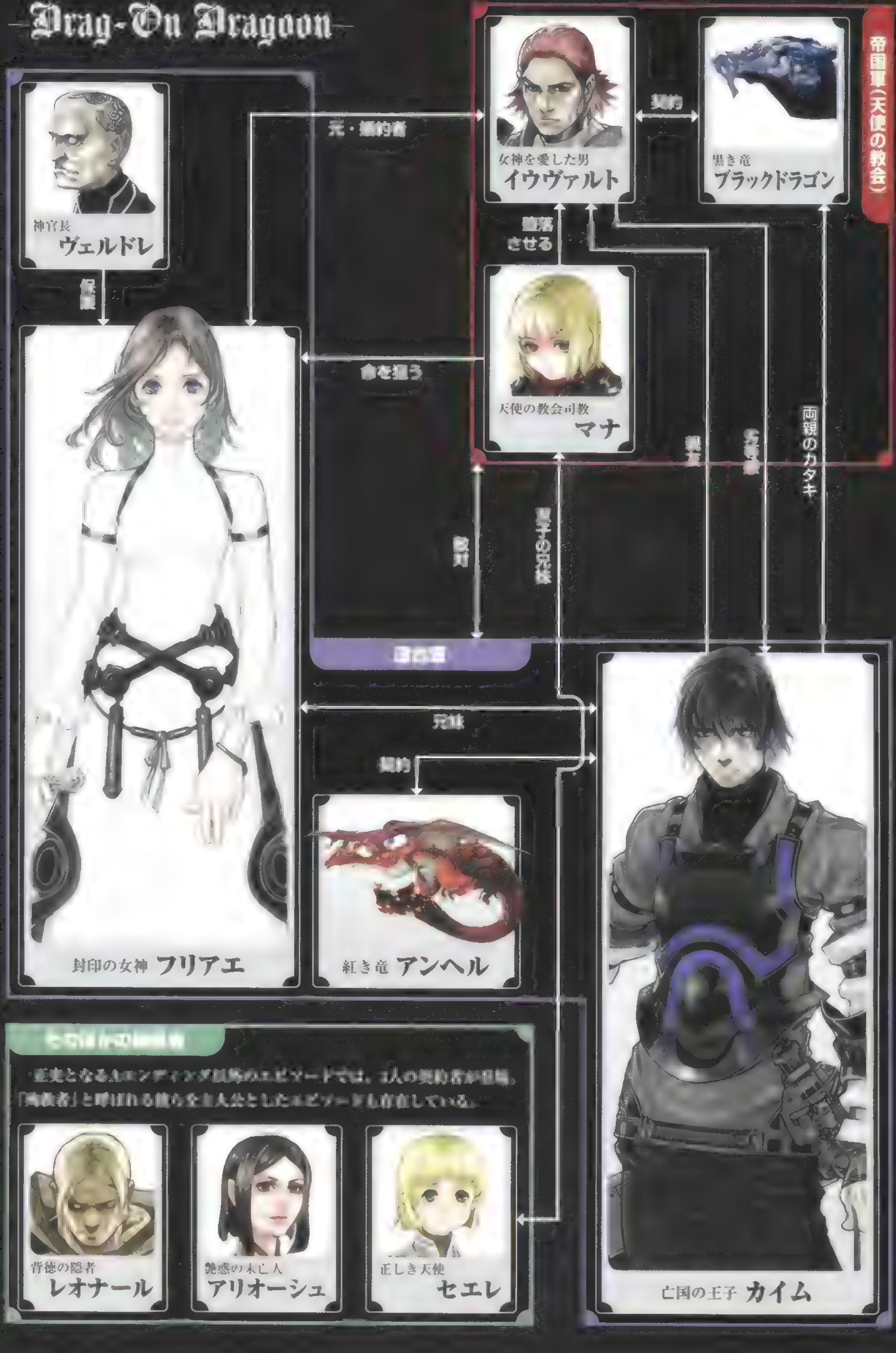


――― Thank you for playing.

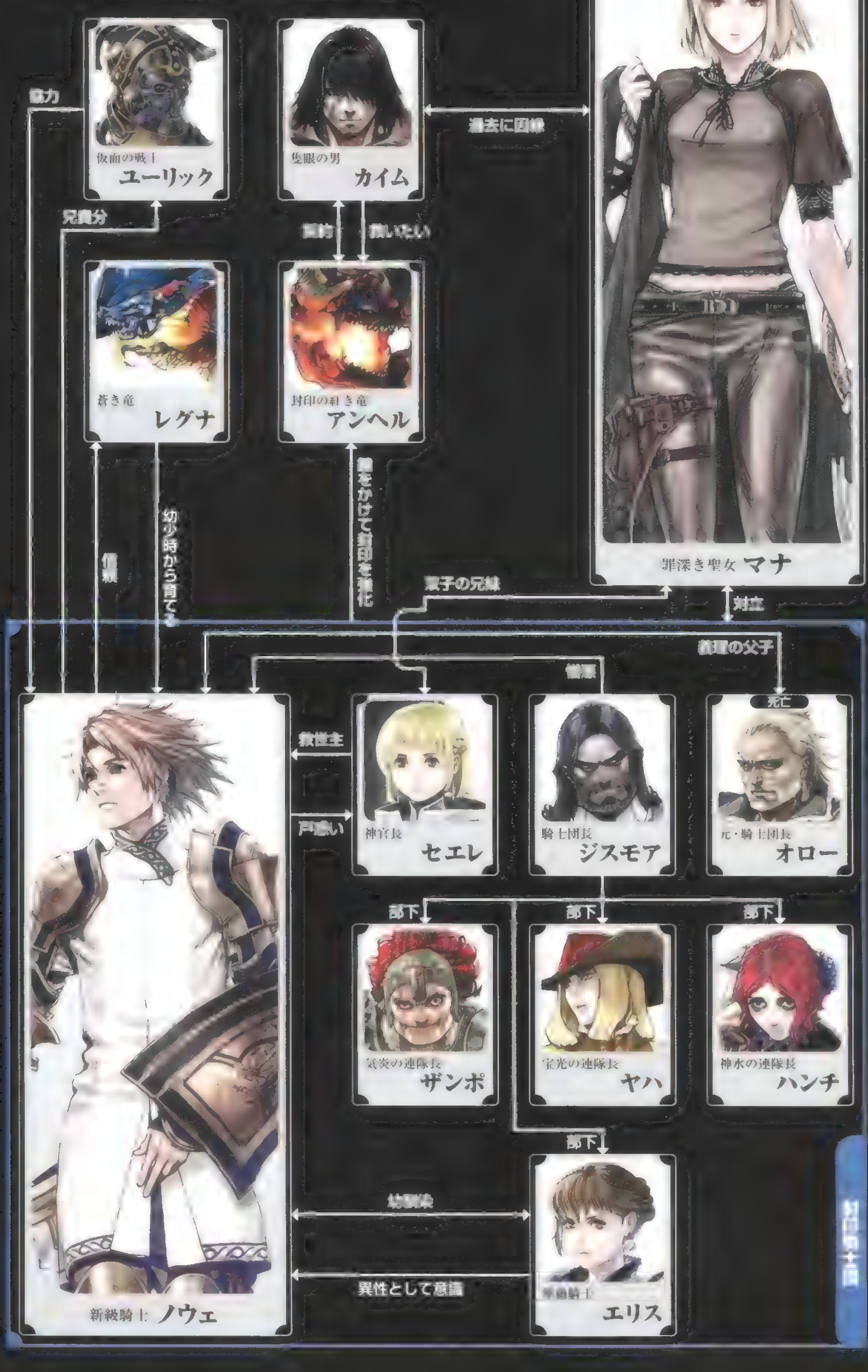
[illegible]

キャラクター相関図

それぞれの思惑が複雑に絡み合う、『ドラッグ オン ドラグーン』の登場人物の関係をここに解説。



Drag-On Dragoon2



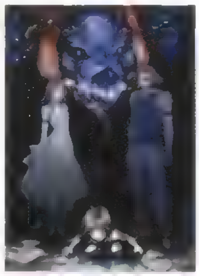
DOD MANIAX volume.2

『DOD2』へと至る十八年

ここでは、『ドラッグオンドラグーン』の物語終了後から、『ドラッグオンドラグーン2』に至るまでの十八年間で起こった出来事を年表形式でまとめた。なかには、ゲームをプレイしただけでは絶対にわからないような細かい設定も掲載しているので、物語をより深く知りたい人にオススメといえる

特に注目したいのは、カイムと別れて記憶を失ったマナを保護し、彼女に魔道を教え込んだという人物だ。この魔道師については、性別から年齢、その能力についてまで、いっさいの設定が明かされていない。だが、マナの魔道の資質を見い出し、引き出したところから察するに、かなりの実力者であったことは間違いなさそうだ（魔道の使い手ということで、契約者である可能性もあるだろう）。また、マナに封印騎士団に苦しめられる民衆を救う、という目標を見つけさせたところからも、正義感あふれる人物であった可能性は高いといえる。このほかにも、年表に記載された事項からさまざまな設定が読み解けるので、ぜひ目を通してみてほしい

時期	状況	人物
DOD	封印の崩壊により、次元の壁の崩壊、平衡次元との壁が失われることになる。 卵に入った生物が人類抹殺のための生物に生まれ変わるが、イウヴァルトと女神であったフリアエが卵に入ったことで神の計画は無軌道に。この結果、生成された生物がノウェ。人類を滅ぼすことも別の選択肢を選ぶことも出来る可能性をはらんだ諸刃の生物。 アンヘルが女神になり世界が封印される	・フリアエ、女神となる。 ・カイム、アンヘルと契約 ・イウヴァルト、ブラックドラゴン（レグナ）と契約。 ・フリアエ死亡。 ・イウヴァルト死亡。 ・アンヘル、女神となる。
DOD終了直後	天使の教会（帝国軍）は瓦解。帝国軍の兵士たちも赤い瞳の病から回復。 打倒帝国軍という目的を失った連合軍は、各国とも混乱に乗じて利権を争うようになる。	・エリス、ノウェ生まれる。 ・ジスモア（26歳）。 ・オロー（34歳）。 ・ハンチ（14歳）既に契約者。 ・ヴェルドレ、静かな森でセエレを保護。 ・カイム、マナを連れて各地を放浪。
二年後	各地の混乱が収まり始める。 ヴェルドレが封印騎士団を結成。当初の目的は、封印の警備、神官の保護、封印の研究など。	
五年後	おおいなる時間の波動の研究を始める。 約束の地を発見。約束の地は次元の特異点、へその緒、神の力のアクセスポイント。この時点で卵は無い。 女神の城を聖地として不可侵領域と定める。	
六年後	封印計画発動。ドラゴンが封印になったことで、ドラゴンから封印の破棄が出来ないように、人為的に封印を外側からロックする計画（今までのように女神の管理を出来なくなったため）。 おおいなる時間の波動を利用しようとする。約束の地にクリスタルを設置開始。約束の地を取り囲むように、クリスタルを配置する。クリスタルは、波動の力の変換機。飛空艇などの動力は、このクリスタルから流れ出る力を用いている。 アンヘルを霊的に拘束して自由を奪う計画発動。魂を分離、拘束する。場所と拘束項目は同期しておらず、どの場所から解除しても（聴く、話す、見る、姿、動き）の順番となる。 封印騎士団、直轄区建設のため、近隣諸国を統治していく。	・封印計画により分離されていくアンヘルの断末魔がカイムに届く、その後音信不通。 ・マナ（12歳）、カイムの下より逃げ出す。逃亡中に記憶を喪失し、元・帝国軍の村に保護される（病が解けたため司教とはわからない。そもそも姿を見た人はいない）。そして、虐げられる側の現実を知る。ここで一人の魔道師に育てられ、生きるすべや魔術を学ぶ。以後、20歳くらいまで行動を共にする。 ・カイム、アンヘルを求めてあてなき旅へ。 ・セエレ（12歳）神官になる。 ・天時区域の連隊長だった、ジスモア（37歳）が契約者となる。初の鍵の守護者に（オローは契約者による封印システムを知らない。ヴェルドレの独断先行）。この功績により、ジスモア副団長に。
七年後	ジスモアの実験の成功を受けて、ヴェルドレとジスモアは封印計画のため、更なる契約者を探す。	・ユーリック入団（16歳）。 ・エリス騎士団に保護（7歳）。 ・ジスモア、ハンチを発見。騎士団に入団させる（21歳）。
八年後	セエレ、忘れられた遺跡に救世主が現れると神託を告げる。この地で、ノウェが発見される。忘れられた遺跡とは、太古の昔に神竜族が降臨した跡。この当時はもう少し湿った場所だった。	・ノウェ発見（8歳）、騎士団に保護される。 ・レグナ、ノウェと共に騎士団へ。
九年後		・ヤハ入団（16歳）
十一年後	アンヘルの魂の分離作業完了。直轄区に封印していく地脈の霊的なエネルギー溜まりの一種に、直轄区は作られる。忘れられた遺跡が神水の直轄区に、気炎の直轄区に遺跡があることなど、これに関係している	
十四年後		・ノウェ初陣（14歳）、騎士団見習い。 ・ザンポ入団（16歳）、騎士団見習い。同年、契約者に。 ・エリス女になる（14歳）。
十五年前	カイム、明命の直轄区に襲撃。この場に居合わせたユーリックは、明命区域の隊員。階級は準級騎士。 直轄区制度が完成。ジスモア政権発足。	・ユーリック、死神と契約。 ・オロー殉死（48歳）。 ・ヴェルドレ死亡。
十八年後		・ノウェ、正騎士として入団。









設定資料

Material

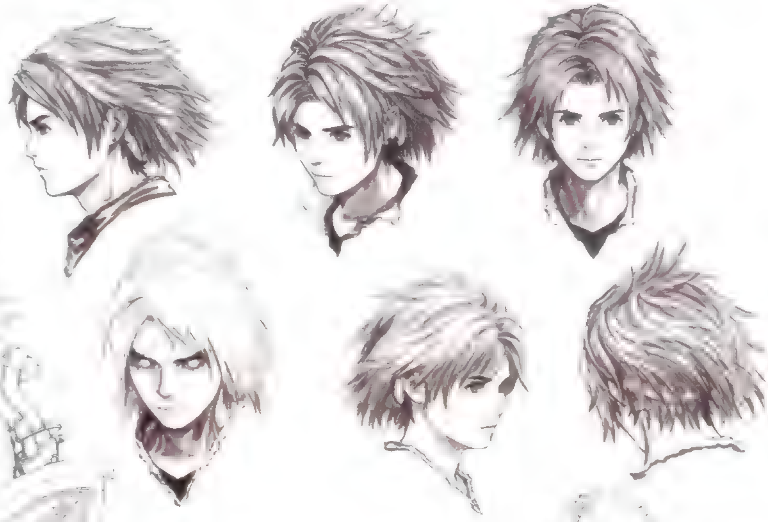
キャラクター、兵器、舞台……。
『ドラッグオンドラグーン2』の世界を
生み出すために描かれた始原のマテリアル。
今ここで、すべてを与える——。

CHARACTER

イラストおよびゲーム上のキャラクターを描くにあたって基となる設定画を公開。

—ノウェ設定—

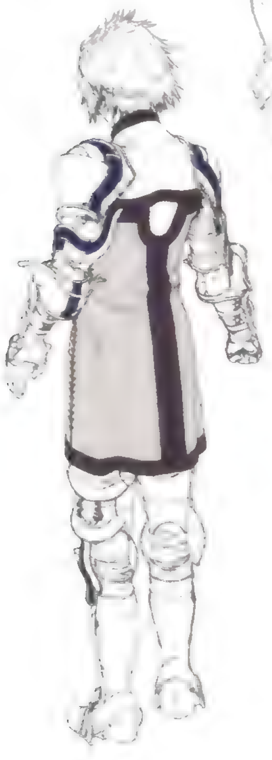
キャラクターをデザインしていくなかで、一番の難産だったというのがノウェ。ゲームの主人公で、服装が封印騎士団制服、私服、真人類と3パターンも用意されていることもあり、最も多くの設定画が描かれている







⬇➡ノウェだけでなく、他の封印騎士団の団員も着るものとしてデザインされている。盾や甲冑の細やかな装飾などに、封印騎士団の贅沢な華美さが垣間見られる。

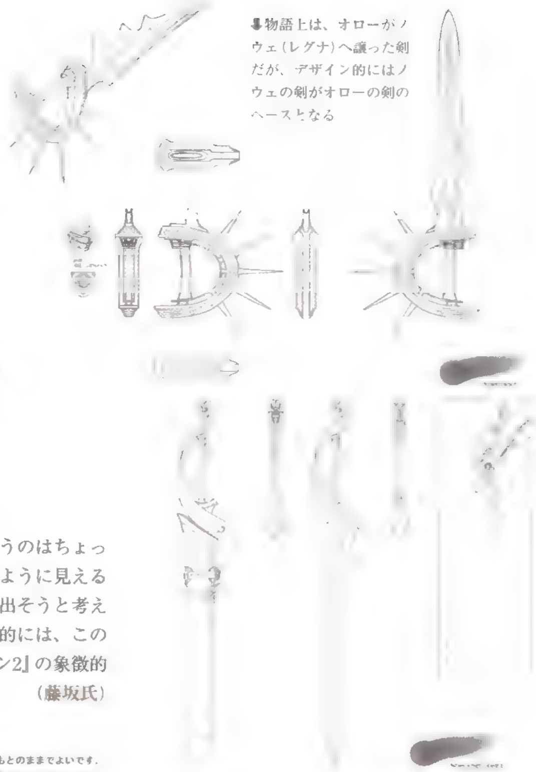




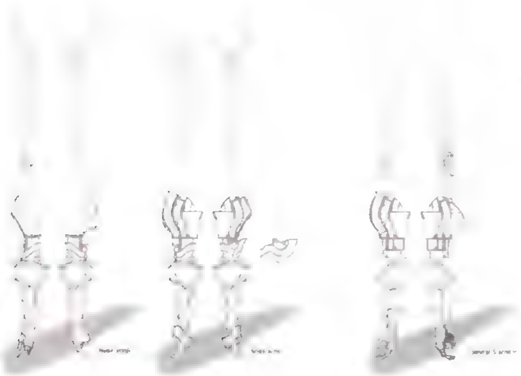
⬅⬆封印騎士団という束縛から放たれた、ノウェ本来の野性的なイメージが感じられる私服姿。実戦に最低限必要な物だけを残した装備というのもノウェらしい



⬆インナーのデザイン。胸元のペンダントはフリアエが持っていたもので、イヤリングはイウヴァルトが付けていたものとなっている。



⬇物語上は、オローがノウェ（レグナ）へ譲った剣だが、デザイン的にはノウェの剣がオローの剣のベースとなる



Staff Comment

真人類ノウェは、プログラムの制作上、完全に別物にするというのはちょっと厳しかったので、体型自体はそのままで外見が大きく変わったように見えるようにデザインしました　このときに、パワーアップした感じを出そうと考えたのが、背中に紋章が浮かび上がるというアイディアです。最終的には、この紋章がタイトルロゴにも組み込まれて、『ドラッグオンドラグーン2』の象徴的なマークのようになりました。　（藤坂氏）

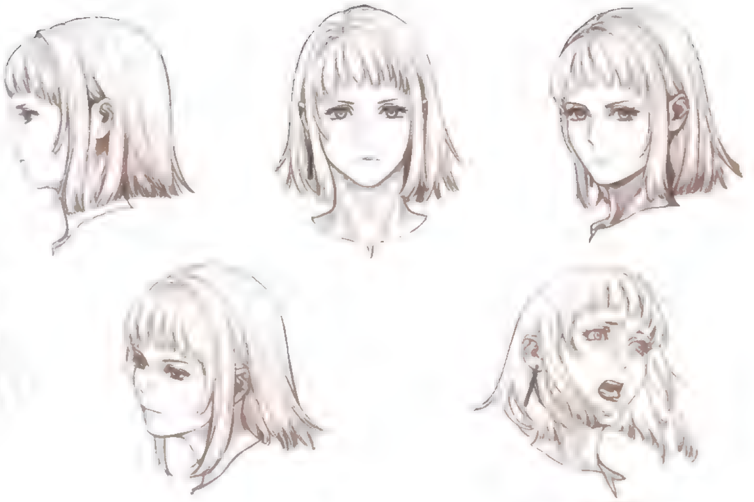




—マナ設定—

聖女と慕われてはいるものの、基本的には「普通の人」なマナ。襟元のレースなど、神秘的な雰囲気を感じさせる飾りはあるものの、けっして奇抜ではない。腰布は、カイムと共に旅をしていた頃から持っていたもの







—エリス設定—

次期女神という設定を持つエリスの服は、前作の女神フリアエの服のイメージと封印騎士団の制服を掛け合わせたようなデザインとなっている。表情パターンは基本的にややキツめで、エリスの生真面目な性格が出ている。





➡女性の準級騎士は他に登場しないため、実質的にエリス専用の制服としてデザインされている。男性騎士の物に比べ、かなり軽装。



⬇甲冑の下に着ている服と、女神のオシルシの全身図。ちなみに、オシルシは単なる文様ではなく、天使文字と呼ばれる神々の言語を記号化したもの



—ユーリック設定—

ちょっとヘンなファッションセンスをしているというユーリック。仮面や靴の紫のバラなどに、その設定が表れている。ゲーム内でははっきりと見えないが、右胸の紋章の中心部にはぽっかりと大きな穴が開いている。



—ザンポ設定—

いかにもゲームらしい、粗暴でゴツいキャラクターとしてデザインされたザンポ。表情も豊かで非常に濃いキャラクターとなっている。右中央の細身な絵は、イフリートと契約する前のザンポ。元の体躯はかなり貧弱

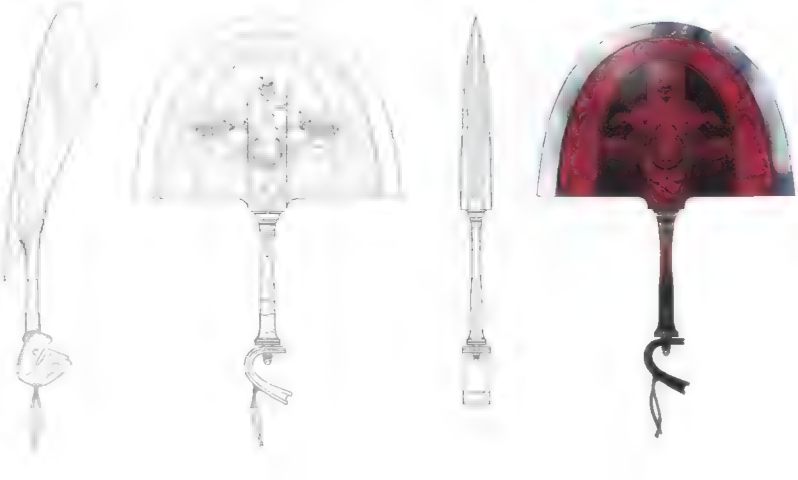












➡ザンポの契約対象・イフリート。ゲームには登場しなかったが、その姿はザンポの斧に描かれている。ちなみにイフリートとは、炎の魔神とも称される火の精霊。前作に登場したサラマンダーよりも、かなり上位の精霊

—ハンチ設定—

水辺に棲まう精霊・ケルビーとの契約の影響で、常にズブ濡れ状態のハンチ。表情パターンは、造形自体は美人なのだが、性格の歪みが顔に出ている。右中央は、「太陽の微笑み」と呼ばれていた、少女時代のハンチ。



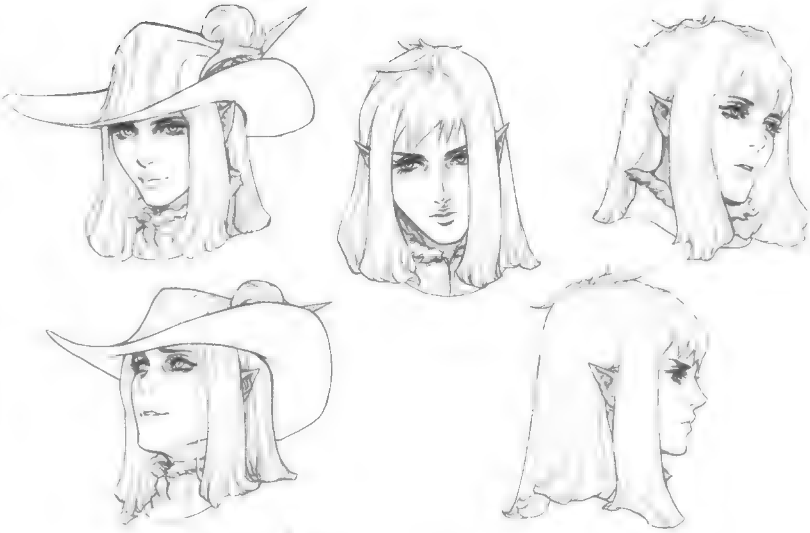


➡ケルビーとの契約により、魅力を失ってしまったハンチ。女性が持つ、母性的な魅力の象徴ともいえる乳房を覆い隠すように、紋章が刻まれた

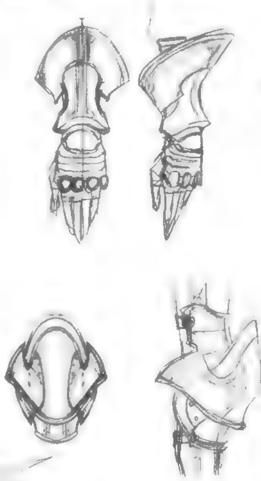


—ヤハ設定—

「魅力に溢れた人」という記号的なコンセプトにてデザインされたヤハいかにも、妖艶耽美な美青年といったイメージ。ヤハの耳が尖っているのは、ヤハはエルフ族、ザンボはドワーフ族という初期設定の名残











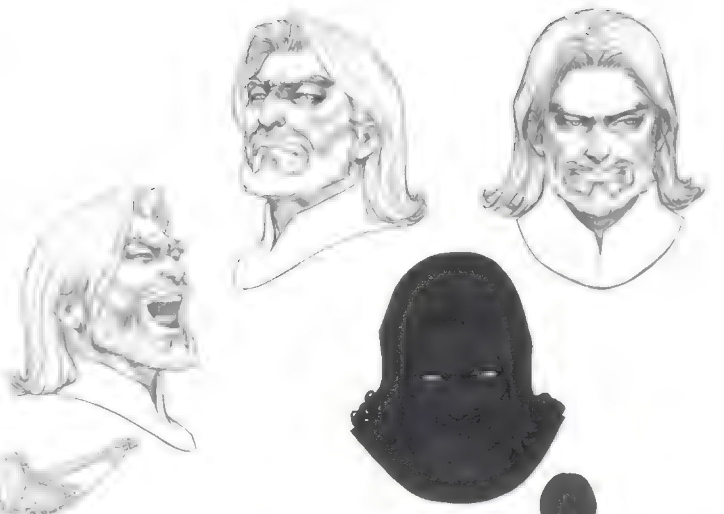
➡戦線に立つ騎士というよりも、吟遊詩人のような、享楽的な雰囲気を醸し出しているヤハ。どことなく非現実的な、浮世離れしたところが感じられる

⬆バイセクシャルな外見なため、女性と間違われることのないようにと描かれた上半身裸の設定画

⬅ヤハの杖。あくまでも杖だが、連隊長を務めるほどの腕前を持つ騎士ということで、槍としても使えるようなデザインになっている

—ジスモア設定—

その正体が明らかになっていくたびに、金の鎧、黒の鎧、シャドウと外見が変わっていくジスモア。鎧のデザインからは、権力を貪欲に求めるジスモアの性格が表れ、非常に凝った装飾が成されているのが見てとれる







⬇➡儀礼用に見えるほど、過剰なまでに華美な装飾が施されたジスモアの剣と鎧　剣の鍔の部分には、封印騎士団のシンボルと封印の鍵をモチーフとしたレリーフが付いている



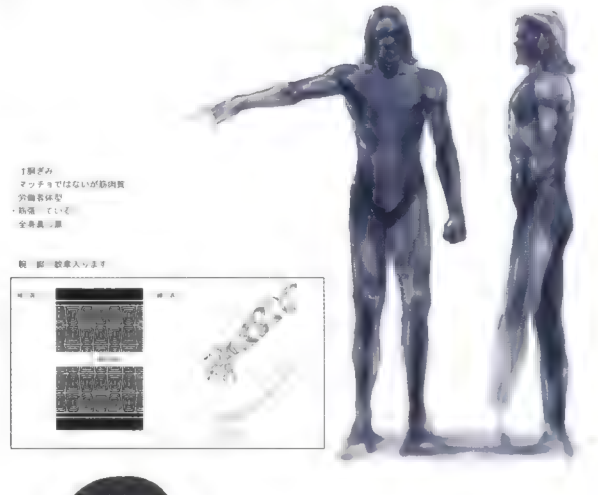




Staff Comment

　デザインのキーワードは、「悪団長」と「ボス」。敵側のボスとして繰り返し登場するキャラクターなので、その度に印象に残るようなデザインになるようにと考えて描き上げました。デザイン的な見所は、やはり鎧ですね。最後の姿がアレなんで、殻を変えていくようなイメージで。登場するたびに、鎧がだんだん悪そうになっていくという。シャドウジスモアは、一番描きたかった絵です。ジスモアは、これが描ければよかったというぐらい。（藤坂氏）







—セエレ設定—

前作でヴェルドレが着ていた神官長の服と、セエレが着ていた服をかけ合わせて割ったようなデザイン。髪型やアクセサリなどに、外見上は歳をとっていなくても、内面はちゃんと大人びているといった感じが出ている







—オロー設定—

封印騎士団の長として、威厳のある服装を選んでいるものの、必要以上に着飾らない。贅を尽くしたような組織に身を置いていても、武人としての質実剛健さを失わない、オローの清廉な性格が感じられる

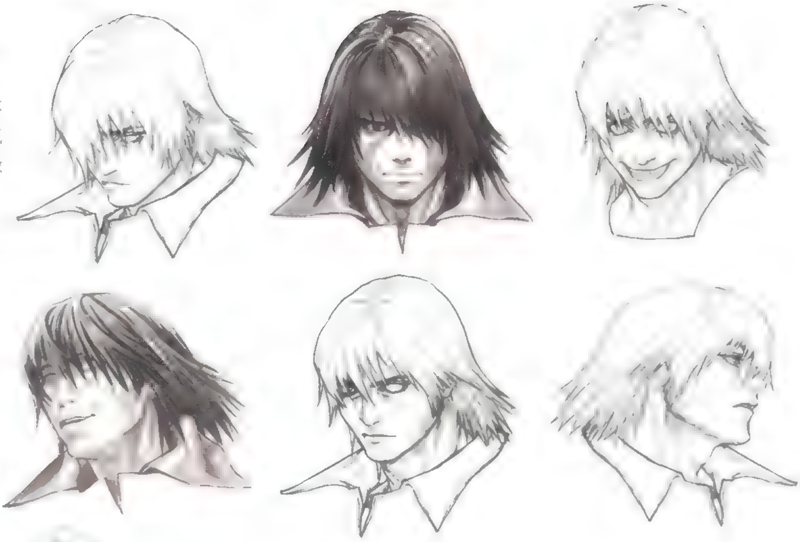




—カイム設定—

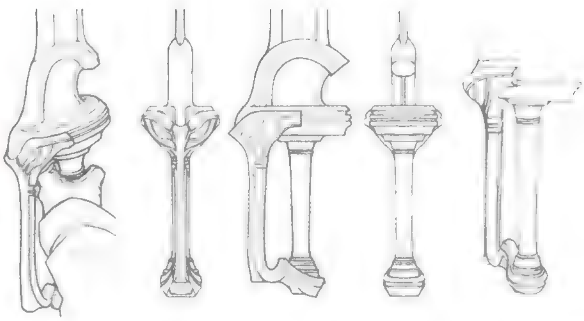
前作の主人公で、イメージが完成されていたということもあり、デザインは一発で決まったというカイム。基本的に無表情なキャラクターだが、狂気を帯びた笑顔と、最期のやすらかな微笑みが印象的











⬅⬆柄の色が青から赤に塗り変わっているが、前作で使用していたカイムの剣と同じ物
ちゃんとした手入れはあまりしていないようで、傷や刃こぼれがひどい

—レグナ設定—

前作でブラックドラゴンとして登場していたレグナ。前作の姿を踏襲しつつ、新たなドラゴンとして異なる4種の形態が用意されている。「風を切って飛ぶ」形を意識してデザインされたシルエットが、生物的に美しい





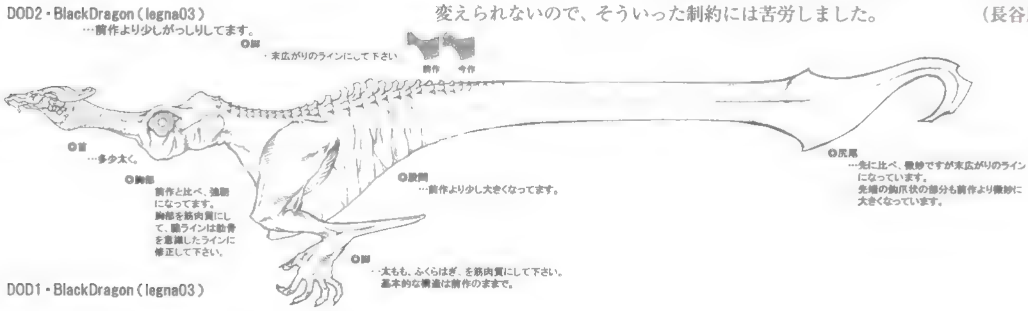


➡独特の神々しさすら感じられる最終形態・神竜レグナ　ドラゴンの爬虫類的なイメージと、神の使徒たる天使のイメージが融合したようなデザインに仕上がっている。

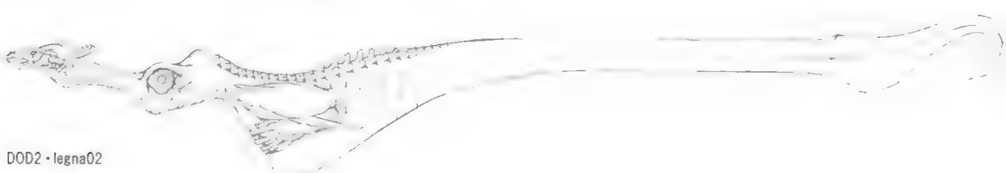
Staff Comment

雄のドラゴンということで、全体的にゴツゴツとした刺々しいデザインにしています。ただ、体を太くしすぎてしまうと、『ドラッグオントラグーン』らしくないドラゴンになってしまうので、ボディラインはアンヘルを基準にしています。デザイン前の指示は「角をヒゲっぽく」といったぐらいで、わりと僕の好きなようにやらせてもらいました。ただ、形態が変わっても骨格の部分は変えられないので、そういった制約には苦労しました。　（長谷川氏）

DOD2・BlackDragon（legna03）



DOD1・BlackDragon（legna03）



DOD2・legna02

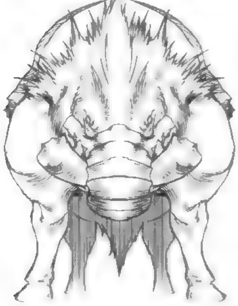


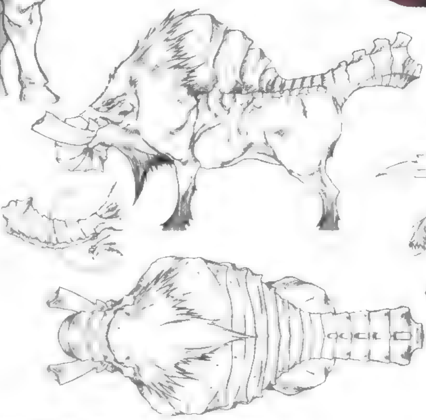
—モンスター設定—

獣としての凶暴さのなかに、どことなくコミカルな部分が感じられるモンスターたち。ベヒモスを始めとした、地上での巨大なモンスターは、実際のゲーム上での動きと合わせて見ると、非常に迫力がある



⬅十八年前に世界の封印が解けた影響で、原始化しているホブゴブリン。かろうじて、知能が残っていたのがゴブリンシャーマン





⬆➡イノシシをモチーフにしたモンスター、ベヒモス。地上戦の敵に四足歩行系が欲しいという提案から生まれた、序盤の中ボス的なモンスター





⬆「カッコいいモンスター」という方向性でデザインされたケルピー。馬と魚の特徴を併せ持つ水辺の精霊



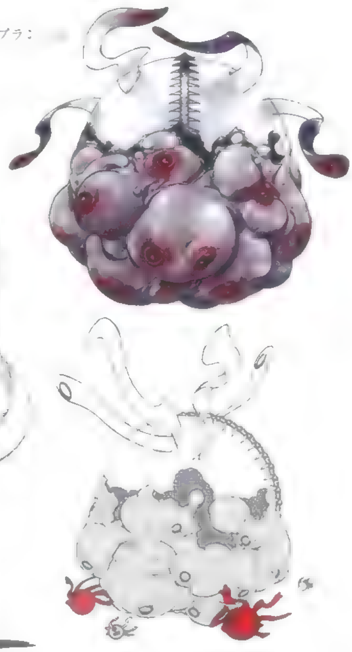
➡長谷川氏によるノーム＆石巨人戦のアイディアスケッチ。実際のゲーム上でも、石のヤリやノームたちの行動パターンなど、ここに書き込まれているアイディアが、ほぼ完全に再現されているのがわかる



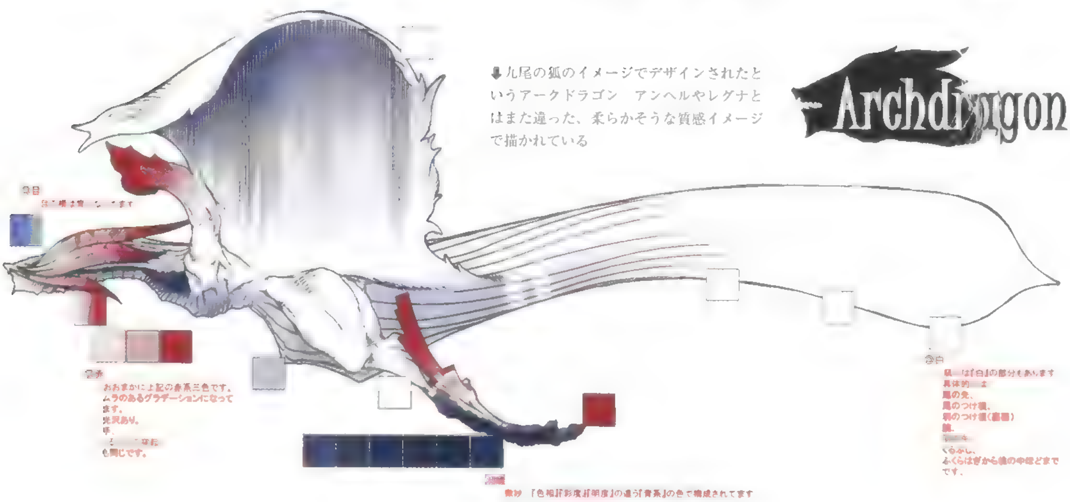








➡フラスコのような生体プラ…持つデスポット



⬇九尾の狐のイメージでデザインされたというアークドラゴン　アンヘルやレグナとはまた違った、柔らかそうな質感イメージで描かれている

―兵士・村人設定―

封印騎士団に所属する兵士や兵器、賞金稼ぎや村人といった雑多キャラクター。物語的に大きく扱われるキャラクターではないが、非常に細かい部分まで設定されており、デザインに対するこだわりが見てとれる。



⬅封印騎士団内で最下級となる遊撃兵。反逆者と戦うのに、必要最低限の装備しか与えられていない

⬇弓兵。主な役割が戦いの後方支援となるため、遊撃兵に首周りのガードを付けただけの軽装備となっている





➡重要な拠点の警備を任される護衛兵。全身甲冑を着込んでおり、他の兵士とは一線を画する防御力を誇る



⬅⬆一般兵士。直轄区に配属されている団員たちには、それぞれの直轄区で決められた配色の制服が支給される



➡第一章のムービーシーンに登場する騎馬兵。騎乗しているのは一般兵士だが、ムダに豪華な馬の鎧など、封印騎士団の贅沢ぶりが見てとれる



⬇魔術師のデザインは基本的に前作と同じで、仮面だけ異なる







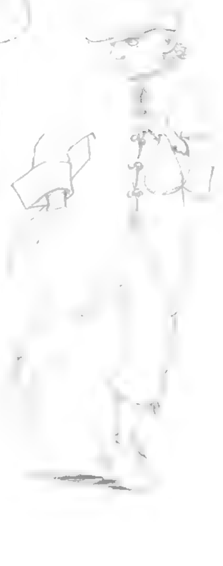
[illegible]



⬆[illegible]体格[illegible]



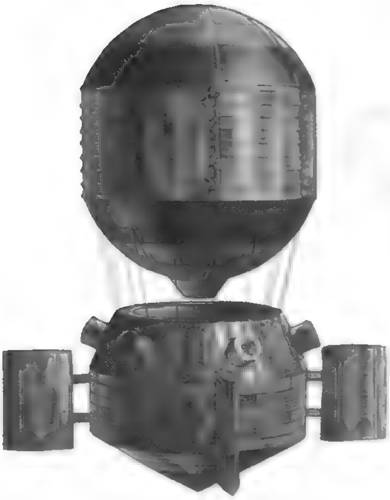


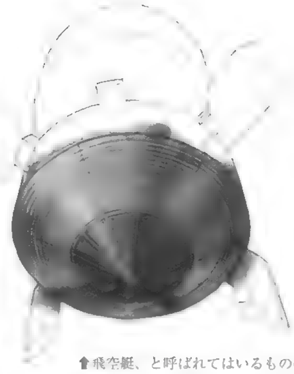


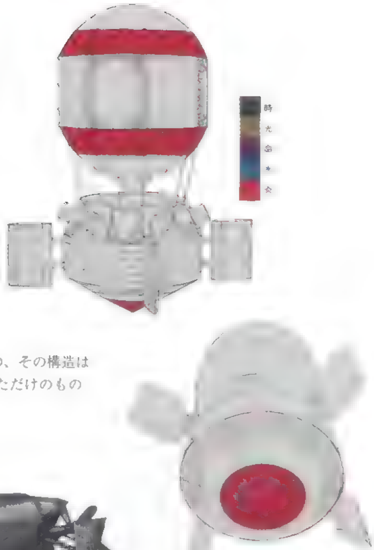
⬆➡[illegible]い身なりを[illegible]が、封印騎士団の[illegible]は不満[illegible]

⬇封印騎士団に虐げら[illegible]

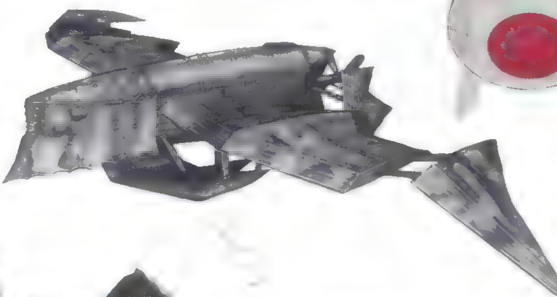


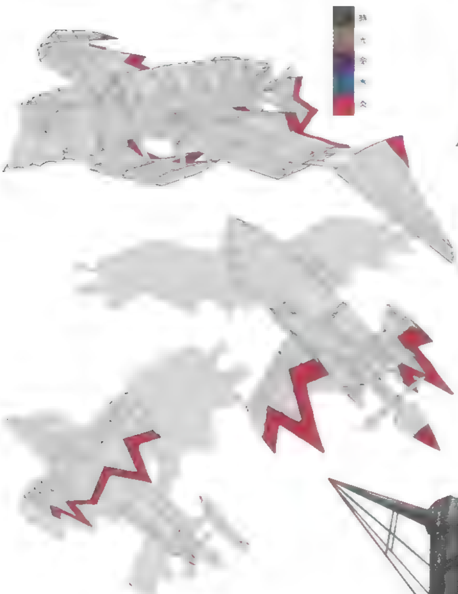




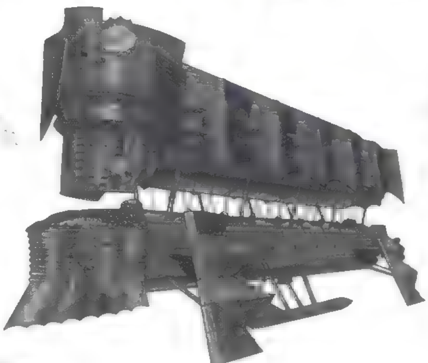


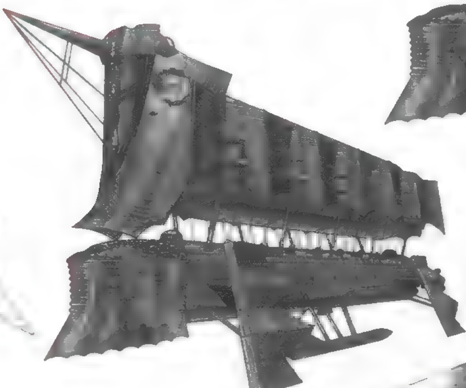
⬆飛空艇、と呼ばれてはいるものの、その構造は熱気球に装甲版と砲台を備え付けただけのもの
機動力は無いに等しい



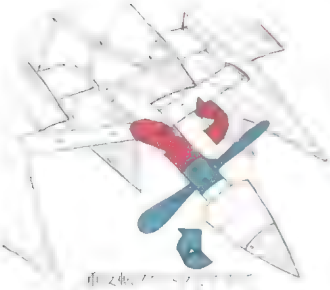




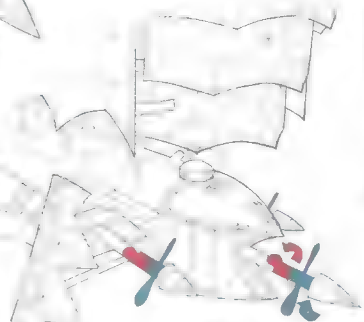


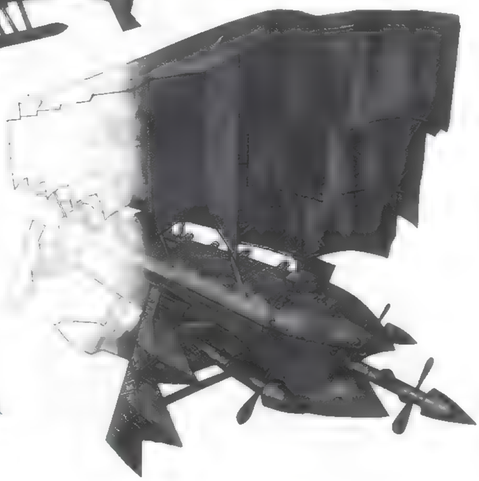


⬅⬆封印騎士団の戦闘艇　機動力こそ低いが、多数の砲台を[illegible]撒き[illegible]い火力を持[illegible]、[illegible]ついた機体は、特別仕様のエリス戦闘艇



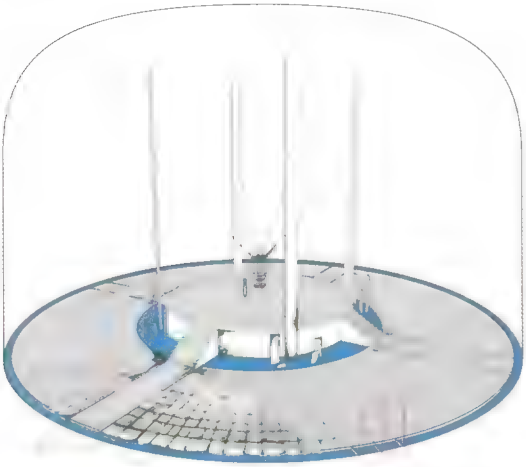
⬆封印騎士団の最新兵器である高速飛空艇　プロペラの原理で生み出される推進力により、ドラゴンと[illegible]

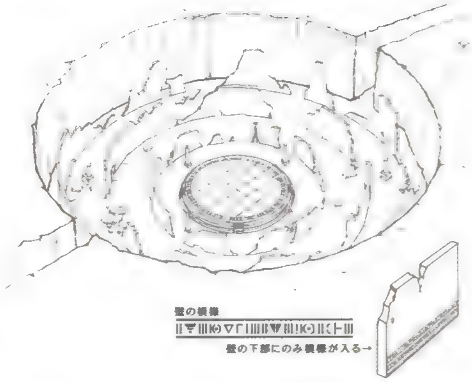




BACKGROUND ART

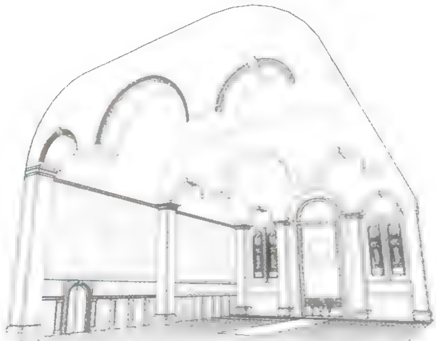
本作の世界を彩る、各地の直轄区や神殿の内部構造といった背景美術を公開。





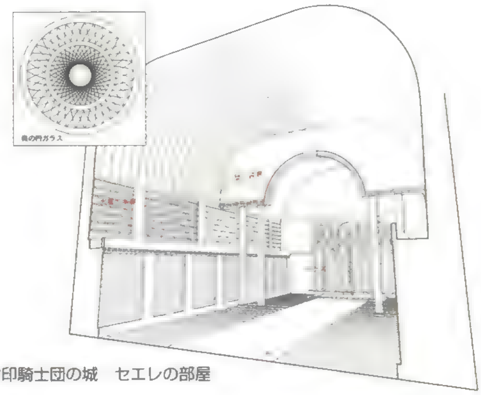
⬆神水の直轄区。第三章のケルビー戦の前に、ハンチと話をするイベントシーンで使われた場所





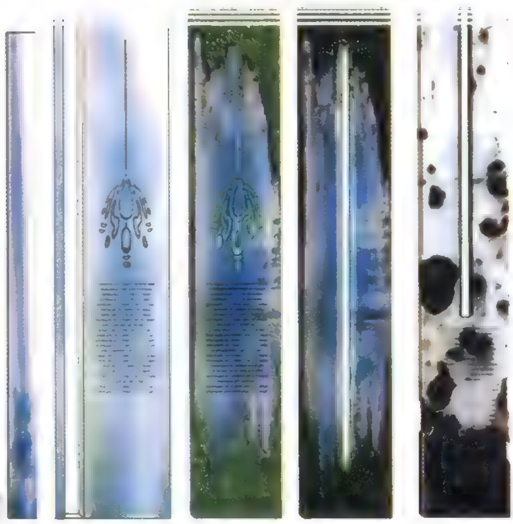
封印騎士団の城　ジスモアの部屋

➡封印騎士団の城内、ジスモアの部屋（上）とセエレの部屋（下）。他の部屋に比べると、かなり豪華な造りになっているのがわかる

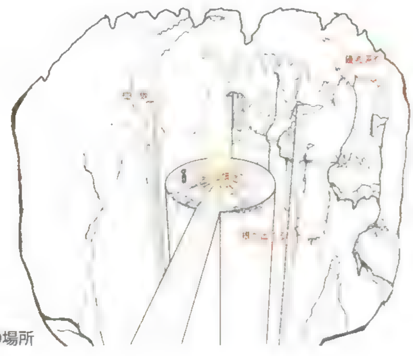


封印騎士団の城　セエレの部屋

⬇各地の遺跡に見られる、石碑のような柱。まるでプログラム言語を思わせるような文字が刻まれている。



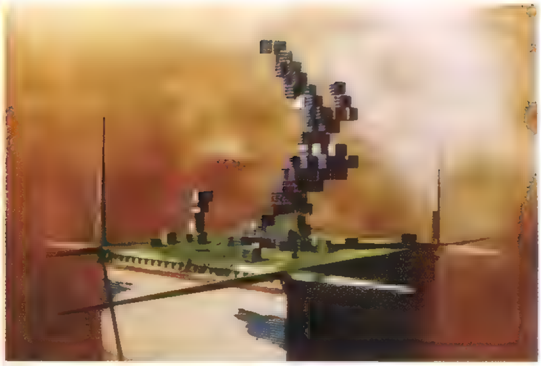
柱デザイン —薄っぺらく長い直方体状



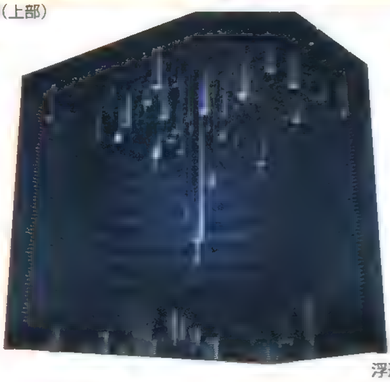
明命の鍵の場所



浮遊大陸

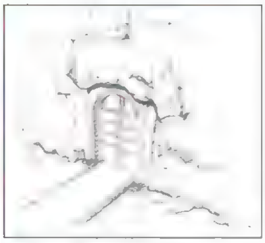


浮遊大陸（上部）



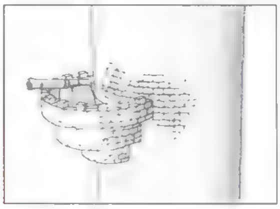
浮遊大陸内部

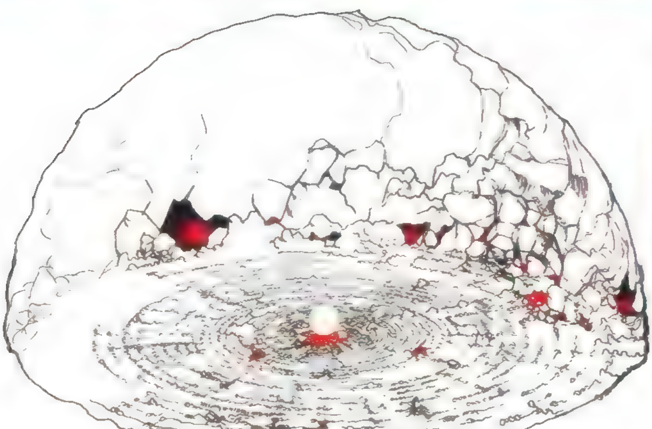




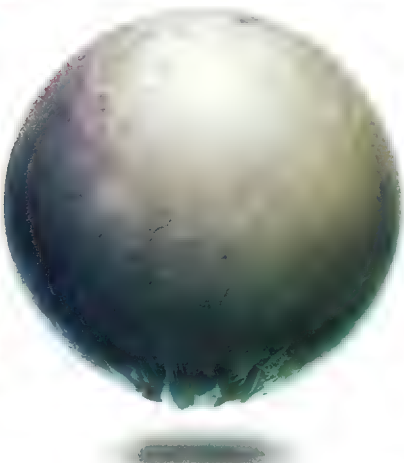
神殿入り口 UP

砲台 UP





約束の地外、火口前



骨の棺

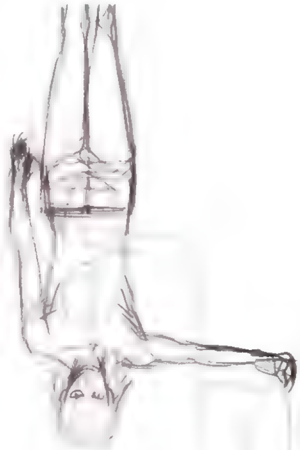
IMAGE ROUGH

キャラクターのデザイン案として、藤坂氏が描いた数々のイメージラフを公開。

—初期イメージラフ—

制作の初期段階に、試しのような形で描かれたイメージラフ。完成イラストの元になったものや、実際のゲームには反映されなかったものなど混在しており、アイディアの断片として非常に興味深いところ。













⬅フリアエの先代の女神にあたるアシラという女性。本編には登場していない





⬆前作に登場した妖精族の1人。残念ながら、『ドラッグオンドラグーン2』では出番ナシ



⬅ノウェとマナの組み合わせでのイラスト構図案　バックにレグナを入れたパターンや、エリスも加えた3人並びの案なども

⬇ノウェとユーリックを中心とした、ちょっと変わった構図　2人のバックには、レグナやマナ、エリスといった主要キャラクターも

⬅⬇街や村、商隊の人たち　ちなみに、武器屋の青年の髪型の元ネタは、本作のプロデューサーである柴氏が、当時実際にやっていた髪型

➡婚約が破棄される前のフリアエとイウヴァルト　平和で、最も幸せだった頃　本編ではついに見られなかった、2人の穏やかな表情が見られる貴重なカット

⬆➡アリオーシュ（左）とレオナール（右）　今作に登場するとしたら、こんな感じに……というデザイン案

➡前作の連合軍兵士の服に近いイメージのデザイン案。やや、地味な印象を受ける









⬅エリスの髪型別案 ちょっとアイドル的なところがイメージと違うということで没に





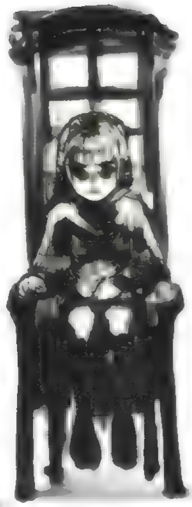


➡オローの初期設定 決定稿よりもかなり若く、ワイルドなイメージで描かれている





⬅左ページのデザイン案で、とりあえずのイメージとして描かれた一枚。ライトファンタシーっぽいイメージが強い



⬇敵幹部イメージその1、男性戦士。説明するまでもなく、ザンボの原型



➡敵幹部イメージその2、女性剣士。ハンチの原型ともいえるイメージラフ





⬆敵幹部イメージその3、男性魔術師。こちらはヤハの原型となるイメージラフ。



⬆ノウェの仲間キャラクターイメージ。中央が初期のオロー、左が初期のエリス、右は没キャラクターの1人。この段階では、ユーリックが仲間になる予定は無かった

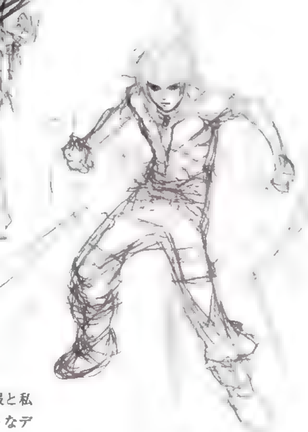
—キャラ立ち絵ラフ—

本書の二八〜四一頁に掲載している、主要キャラクターの立ち絵イラストのポーズ案。全キャラクターのなかで、藤坂氏が最も デザインに苦労したというノウェのラフが、かなりの点数におよんでいる





⬇紋章を背負った、真人類ノウェ状態でのポーズ案。紋章が、やや大き目に描かれている







⬅封印騎士団の制服と私服の間をとったようなデザイン案。やや筋肉質

⬆封印騎士団制服の襟付きバージョン。立ちポーズが、ちょっとおとなし目な感じ





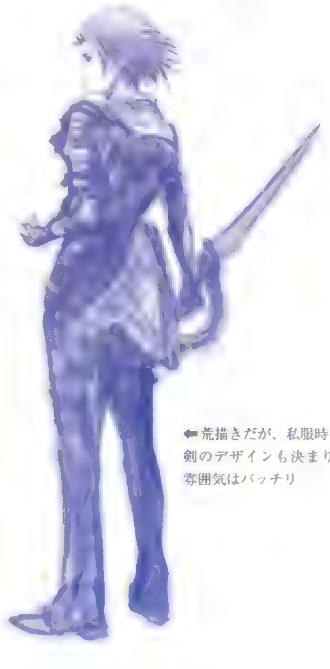


⬆上の絵に比べると、全体的にシャープな感じに。かなり完成イラストに近いデザイン



⬅私服の配色案。完成イラストと比べると赤色のイメージが所々に入っているのが異なる





⬅荒描きだが、私服時の剣のデザインも決まり、雰囲気はバッチリ



⬆ユーリックは、ポーズ自体は決まっていたものの、仮面のデザインで試行錯誤。



⬅ユーリックのポーズバリエーション。「死神」のイメージが強く打ち出された印象



⬅ハンチが男性キャラクターだった場合のデザイン案。このイメージは、ヤハに反映



⬅ザンポ。ポーズは、ほぼこれで決まり。顔は、もう少し若々しく、生意気そうな感じに修正



➡地味なオロー。ここから二刀流に変更。装備も上に立つ人間らしく、もう少し華やかなものに。



➡ジスモアの別ポーズ案。契約の紋章の位置が額になっている。

実は王道ファンタジーRPG

あの人に会えるその日まで、ボクがキミを守るから…





DRAG-ON DRAGOON(仮)
ドラッグオンドラグーン2

~Angel's memory~

記憶を失った少女と旅するファンタジーRPG、ついに始動!!

根強いファンを持つダークファンタジーA・RPGが、ライトファンタジーRPGに生まれ変わって登場。「転生と成長」をテーマに、前作から一万十八年後の冒険譚が語られる。第一報となる今回は、その魅力を徹底的にお届け!



Character 01

主人公 Hero

プレイヤーの分身となる主人公。偶然出会った記憶喪失の少女・アンヘルを守るため、壮大な冒険に旅立つ。実は人間とドラゴンのハーフだが、いまだに竜化はできない。

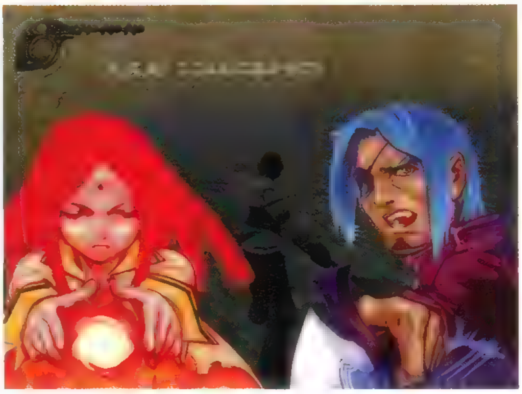
という案も!?

あったかも知れない度 ····▶ 30%

「ライトファンタジーの王道」をテーマに作成された幻の初期設定。アンヘルをヒロインに!! という開発陣の叫びが聞こえてくるかのようだ。イラストを見た感じでは、彼女の育成要素もありそう。通にオススメしたい逸品！

少年と少女の行く先に待ち受けるものとは!?





➡冒険の途中で出会う隻眼の戦士。カイムについて何か知っている様子のこの男の正体とは・・・?



世界を封印した紅き竜の少女

Character 02

アンヘル Angel

一万十八年前に崩壊しかけた世界を封印した、紅き竜が転生した姿。前世の恋人・カイムを探しているが、それ以外の記憶は失っている。その身に竜の力を秘めるようだが?



少年と少女の冒険がはじまる…

Check! 敵か? 味方か!? 謎の2人組



主人公とアンヘルが冒険の途中で出会う、謎の2人組。竜の力を制御できなくなったアンヘルを助けてくれるなど、不思議な能力を持つようだ。はたして彼らは何者なのか、そして何の目的で主人公たちに近づいてくるのか？ 続報に期待せよ!!

実は学園恋愛サスペンスAVG

Angelegna

エンジェレグナ

DOD ALTERNATIVE ～封印学園～（仮）

学園に伝わる恋の契約伝説。アナタなら誰と……？

あの人気A・RPGが恋愛AVGになった！　物語の舞台は、女神の城の中庭で契約した恋人同士は、永遠の殉教者になれるという伝説がある封印学園。プレイヤーは主人公のノウェとして、11人の魅力的なキャラとの恋愛を楽しむことができる！





←試験範囲すらも知らないというノウェを見かねて、エリスが勉強を見てくれることに。しかし、放課後はマナとの約束が…



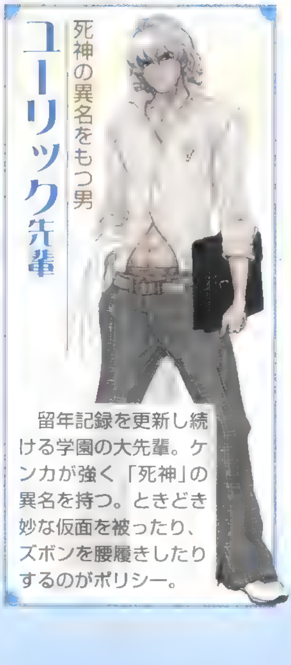
ノウェ　スポーツ万能！　運動部の救世主

封印学園に通う主人公。勉強は苦手だが運動神経はバツグンで、運動部の救世主として活躍する。興奮すると謎の力・竜眼が発動し、爆発的な力を発揮する。



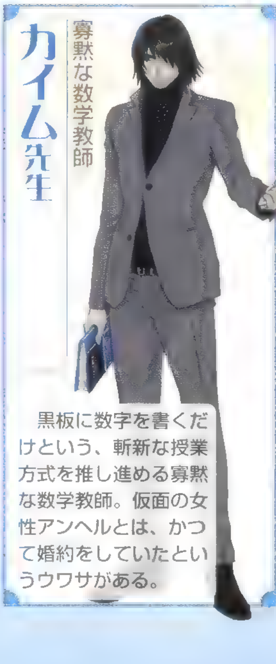
エリス　風紀に厳しいクラス委員長

ノウェの幼馴染で、クラス委員長。決まり事には厳しく、なぜかノウェには必要以上にキツくあたる。「風紀の女神」と呼ばれているが、人望は厚い。



ユーリック先輩　死神の異名をもつ男

留年記録を更新し続ける学園の大先輩。ケンカが強く「死神」の異名を持つ。ときどき妙な仮面を被ったり、ズボンを腰履きしたりするのがポリシー。



カイム先生　寡黙な数学教師

黒板に数字を書くだけという、斬新な授業方式を推し進める寡黙な数学教師。仮面の女性アンヘルとは、かつて婚約をしていたというウワサがある。



ヴェルドレ学園長　信心深い学園の創始者

封印学園の創始者で学園長も務める。ジスモアにその地位を狙われているが、気がついている様子はない。頭のタトゥーは、父母会で問題視されている。

という案まで!?

あったかも知れない度……0.01%

正直コレはないです。すいません、編集部が妄想を爆発させた企画を提出してみたものなんです。が、コチラが思った以上のグラフィックを作ってもらえてビックリ。ボクラも普通にプレイしたい!! ぜひゲーム化をぉぉっ!

平和な学園に迫る2つの影!?

文化祭を前にして浮き足立つ封印学園に現われる、謎の2人組の存在! 黒コートに身を包むレグナはノウェに、紅い竜のような仮面をつけたアンヘルはカイムに接近してくることになる。はたして彼らの目的とは、何なのだろうか?

マナ
聖女と呼ばれる学園のアイドル



謎の転校生。その清楚な雰囲気と、十代とは思えない落ち着きぶりから、「聖女」と呼ばれ男子の注目の的に。なぜかノウェと同じブレスレットを持つ。

レグナ
謎の黒コート&パペット



黒いコートに身を包む謎の男。じつは右手のパペットにも人格があり、男はこのパペットの「血の記憶」に操られているらしい。

アンヘル
紅き仮面の女エージェント



紅い竜の仮面で素顔を隠した女性。学園を監視するために、近所のビルの屋上に張り込んでいる。見た目は若いが、古めかしい時代錯誤な喋り方をする。



←張り込みの合間に、コンビニ弁当を暖めにくるアンヘル。だが、電子レンジの使い方がわからずに、いつもカイムに頼んでくる。

ザンポさん
わがままな学園管理員



ホウキを振り回すように掃除する、豪快な学園管理員。わがままな性格で友だちは少ない。密かに、万能科学超高熱焼却炉「イフリート」を鋭意開発中。

ハンチ先生
男運の悪い看護教諭



いつも濡れた白衣を着ている看護教諭。かつては「太陽の微笑みコンテスト」で優勝するほどの美少女だったが、良い交際相手に恵まれず卑屈な性格に。

ヤハ先生
輝く美貌の美術教師



その美しい容姿で女子生徒だけでなく、男子生徒にもファンが多い美術教師。しかし、ユーリックには毛嫌いされている。最近の趣味はクレイアート。

ジスモア教頭閣下
権力を欲する野心家



権力欲が強い教頭。ヴェルドレを追い出して、封印学園の全権力を握ろうと画策する。意外にも生徒からの人気は高く、「閣下」と呼ばれ慕われている。

設定用語集

『ドラッグオンドラグーン』シリーズの物語と世界観の設定に関わる各種用語について解説していく。

Drag-on Dragoon

アシラ（あしら）【人名】
フリアエの先代の女神。それまでの女神の時代と異なり、彼女が封印を護った時期に農村一揆や貴族の反乱が頻発したといわれている。アシラが掟を破り堕落した恋に落ちたために神の怒りを買った、との噂に基づくものだ。「恋の相手は東の小国の国王・ガアプである」と言う者もいるが、厳格で名高い王を失墜させるための陰謀であるとの見方が強い（その後、同王がブラックドラゴンに惨殺されるに至り、実はこの噂は真実なのでは、と囁かれている）。

亜人（あじん）【用語】
人間に近い姿形をしているモンスターの総称。ゴブリン・オーク・オーガ・エルフなど。特に知能の低いモンスターを亜人と呼ぶことも多い。帝国では多くの亜人が従軍しており、主に帝国軍の兵器運搬を任されたり、尖兵として配備されたりと、かなりひどい扱いを受けているが、本人たちは何も感じていないらしい。

アリオーシュ（ありおーしゅ）【人名】
エルフ族の末亡人。帝国軍に家族を惨殺され精神を病んでいる。規律正しく柔和なことで知られる他のエルフとは一線を画し、乱暴な行動に出ることも多い。子供ばかりを狙った惨殺事件を引き起こし、帝国軍に囚われた後も施設の奥に閉じ込められることとなる。後に子宮を失うことでウンディーネ＆サラマンダーという２体の精霊と契約する。そのパワーを武器に他者に攻撃を加えている。

イウヴァルト（いうゔぁると）【人名】
カイムの幼馴染であり、フリアエの元許婚。ガアプ王の元に出入りする貴族イブリスのひとり息子。イブリスへの親愛を裏付けるかのように、ガアプ王はイウヴァルトを自分の子供達カイムやフリアエと分け隔てなく可愛がった。剣の仕込みもガアプ王直伝。とはいうものの、やはり遺伝のなせる業かカイムにはどうあがいても敵わずにいた。しかし、イウヴァルトにはカイムにない才能があった。それは音楽。イウヴァルトの奏でるハープは聴く者の心を穏やかにさせた。とりわけフリアエはイウヴァルトを高く評価し、何度も演奏をせがんだ。
やがてイウヴァルトとフリアエは恋に落ち、王もこれを了承。２人は許婚の身となった。しかし、これをきっかけに、どんな時も一緒に過ごしてきた３人の関係にひずみが生じる。イウヴァルトはフリアエを独占したいと願うが、しかしフリアエは兄のことを慕って離れないのだ。カイムはイウヴァルトとフリアエに幸せになってもらいたいと願っているのだが、またそうした優等生的なところがイウヴァルトにとっては癪にさわる。相変わらず剣の腕でカイムに太刀打ちできないことが、その気持ちに輪をかけた。結果、自尊心の強いイウヴァルトは、ガアプ王のもとを離れ、傭兵らを相手に自ら剣術を学ぶようになる。だが、父イブリスはこれを許さなかった。「血を求め振るわれる剣は、和を求め振るわれる剣に未来永劫敵うことはない」。イブリスは、かつて敵同士として剣を交えたガアプに遣える身となった経過を話し、説得。自らのプライドを顧みない父の姿に諭され、イウヴァルトはガアプの元に戻っていく。しかし、ついに２人の確執は剣の練習時に火花を散らしてしまう。イウヴァルトの剣がカイムを傷つけてしまったのだ。兄を心配するフリアエは、イウヴァルトに辛く当たってしまう。「大丈夫だから心配するな」と言うカイムを横に、イウヴァルトは無言で場を離れてしまう。
突如としてブラックドラゴンが国を襲ったのは、その翌日であった。国王が殺害され悲しみに暮れるカイムとフリアエ。イウヴァルトは、そんな彼らを慰めてあげることさえできぬ自分に腹が立った。やがて国の執政を担う立場となった父・イブリスのもとで、仕事に励むなか、カイムやフリアエとも会話を交わすようになるものの、かつてのような関係には戻れずにいた。父を殺されたカイムは、イウヴァルト以上に閉鎖的になっていたのだ。やがて、国は寂れ王国は滅ぶこととなる。残されたカイム、イウヴァルト、フリアエも、国をあとにすることにした。当然自分について来るものと思ったフリアエは、兄を心配するあまりカイムと共に去ることに。「この兄妹を支えてやれるほどの力が欲しい」。イウヴァルトはそう願いつつ、独り無人となった王宮でハープを奏でていた。

石の隠れ里（いしのかくれさと）【場所】
荒野の先、浸食地形の続く谷の奥にあると言われる里。ゴーレムを操る種族が住んでいたが帝国軍によって壊滅する。生き残ったのはセエレただ１人。巧妙に隠れているため、人目に触れることは滅多にない。

イブリス（いぶりす）【人名】
イウヴァルトの父の名。貴族である父・イブリスはガアプ王のお気に入りで、両家は家族ぐるみの付き合いさえ行われるほど緊密な関係にあった。ブラックドラゴンの襲撃後、国王亡き後に王国を建て直そうと精力的に活動する。だが、やがて国は寂れ、国民も徐々に姿を消す。執政に携わっていた数人の貴族たちも、やがて国を離れだした。イブリスは最期まで国と運命を共にすることを誓ったが、一年後に病死してしまう。

隠者（いんじゃ）【用語】
俗世との交際を絶ち、辺境に隠れ住まう者。ストイックな強さを持つ者より、どちらかといえば俗世に傷つき病んでしまった繊細かつ弱き者がこの職を選ぶことが多い。のちに契約者となるレオナールもまたその１人だった。世界の行く末よりは自らの業をいかに鎮めるかに心を砕いている。

ヴェルドレ（ゔぇるどれ）【人名】
女神と直接話すことのできる唯一の職・神官長を務める。封印は果たして神に対する叛乱ではないのか、といった疑問を抱きつつも、自らの使命として神官の職をまっとうしようと思う。封印が解かれる時に現れるとされる「再生の卵」については恐れを持ちつつ、どこかで現世の浄化を期待している面もある。若き頃にドラゴンと契約する機会を持ち得たが、現在は彼自身が戦うこともなく、またドラゴンも石化している。帝国軍による女神の奪取という非常事態により、１人の人間としての器を試される受難に瀕す

歌（うた）【用語】
イウヴァルトが得意とする。ハープの音色と共に響く彼の朗々とした声は、フリアエの心も癒した。この事実によって、剣の腕がカイムに敵わなくとも、イウヴァルトは自尊心を保っていられた。

ウンディーネ（うんでぃーね）【種族】
水を司る精霊。常にサラマンダーと共に行動する。性別はないが、口調は清逸な女性。崩れ落ちた牢獄の中でうごめき、生を渇望するアリオーシュのエゴに魅了され、彼女と契約を結ぶことになる。

エルフ（えるふ）【種族】
争いを好まない温厚な種族。成人になるまでは人間と同じ早さで成長をするが、そのままの姿で人間より遥かに長い期間を生きる。海上神殿を開く際の"鍵"の役目を果たす。

エルフの里（えるふのさと）【場所】
エルフが住む永世中立の里。広大な森の奥に存在する。いかなる争いも許されない土地であったが、エルフの能力と生き血を求める帝国軍により壊滅させられる。

エンシェントドラゴン（えんしぇんとどらごん）【種族】
ドラゴン族の中でもその存在が伝説となっている。常に高高度を飛行し人の目に触れることは殆どない。無数の子機と本体からなり、形態も様々に変化する。強大な攻撃力を持つ反面、会話などを行う知性は持たずその生態には謎が多い。

おおいなる時間（おおいなるじかん）【事象】
しかるべき場所におさまった「時間」「空間」「次元」のこと。世界がきちんと動くのはおおいなる時間が存在するため。世界の破滅は間接的にこの時間の停止を意味する。女神あるいは「時間」を操れる者のみが、おおいなる時間に直接触れることが出来る。

オシルシ（おしるし）【事象】
女神が死ぬと、後継者（女性）の身体に現れる文様のこと。烙印のような呪文列が螺旋状に浮かび上がる。それこそが女神候補を告げる刻印であり、証拠。そして"おおいなる時間"に関わる力の源である。"オシルシ"が転移するには規定の儀式が必要だが、それがどういうモノなのかは神官長のみが知ると言われている。いったん現れた"オシルシ"は二度と消えることがない。"オシルシ"が現れた者が女神（封印）になることを辞退することは許されない。たとえ逃げても、"オシルシ"の呪文列を読み解く能力を持つ神官長がどこまでも追いかけてくるだろう。"オシルシ"は呪縛の１つであるのかもしれない。そして"オシルシ"を持つものは出産することが許されない。また"オシルシ"は常に痛みを伴い、身体への負荷も大きい。女神は一様に短命である。現女神であるフリアエは膣内に螺旋状に"オシルシ"が出現。激痛により性交が出来ない身体となる。前女神の淫行が引き起こした業報とも言われているが、定かではない。

音（おと）【事象】
物体の振動が空気の振動により伝播して伝わり起こす聴覚の内容のこと。または音波。音の強さは振幅で決定され、音の高さは振動数で決まる。
・振幅：最も大きく振動した幅。
・振動数：１秒間に振動する回数。単位…Hz（ヘルツ）。

ガアプ（があぷ）【人名】
大陸東部にある小国の８代目の国王。カイムの父の名。領土は狭いが肥沃で境内の森林には野生動物も数多く生息しているため、自給自足を行っていた。そのため勢力を広げる必然を持たず、専守防衛を国軍の規範とし、幾多の大国が技術革新に基づく装備の強化を図るなか、初代国王からの伝統を汲む武術（剣）を鍛錬することで、国を守ってきた。８代目にあたるガアプは温厚だが、これまでの王の中でも突出した剣の達人で、息子カイムも父からの指導によりメキメキと腕を上げていた。また王妃ともどもフランクなところがあり、本来なら下階級である貴族たちとの交流も頻繁に行い、国民からも尊敬の念を抱かれていた。
そんな状況が一変したのは、ある穏やかな休日の午後だった。突如として国を襲ったブラックドラゴンにより国王であるガアプと王妃が殺害されたのだ。自らの兵を気づかってか、護衛を含む全兵に休暇を与えたその日、久しぶりに訪れた家族水入らず団欒の場で事件は起こった（実は兵に対してだけでなく、親友・イウヴァルトとの関係に傷ついたカイムを気づかってのことでもあった……）。息子カイムとその妹フリアエの目前で、ドラゴンの鋭い爪が国王の肉体を一瞬にして切り裂いたのである。息子には厳しく剣を指導する一方、妻や娘の前では武具を持つことを善し

としない柔和な性格が災いしたのだろう。ガアブは襲いくる悪魔に成す術がなかった。国王を突如として失った王国は、配下の貴族たちによる共同体として国の維持を図るが、やはり求心力の低下は免れず急速に勢力を失う。やがて国民も他の国へと散り散りになり、王子であったカイムですら連合軍の一兵士として前線に出て行ってしまう。現在では廃墟と化した王宮が形をとどめているに過ぎない。

海上神殿（かいじょうしんでん）　【場所】

穏やかな海にいくつも浮かぶ小島の1つに、島全体を占めるようにして神殿が建っている。生命を生み出す『水』が祀られている。また、この神殿の扉はエルフの能力によってのみ開閉される。

カイム（かいむ）　【人名】

大陸東部にある小国の元王子。カイム18歳の誕生日、国を挙げての祝日となったその日に両親がブラックドラゴンに惨殺される。ブラックドラゴンは「天使の教会」に属していると囁かれており、以降、カイムは同教会と密接な関わりを持つ帝国への憎しみを募らせていくばかりか、父のあまりな死に様に培ってきた優しささえ失いつつあった。もはや頼れるのは自分の力＝剣のみであるとばかりに……。

国を失ったカイムは妹のフリアエと旅に出るが、その直後、フリアエの身体に"オシルシ"が浮き上がり、有無を言わせず女神として召還される彼女とは離ればなれになる。孤独の身となったカイムは、その剣術の腕を活かし連合軍に兵士として参加。自分の怒りを鎮めるべく殺戮を繰り返している。

神（かみ）　【種族】

超越的絶対者。エゴだけ強い不穏な失敗作「人間」を抹殺したがっている。ドラゴンをはじめとする人類以外の生物（モンスター）全般の本能には、そんな神の意志が反映されている。唯一、人間だけが神の操作できない突然変異的生物

教典（きょうてん）　【用語】

フリアエが肌身離さず持っている女神信仰の教典。その教典の真理を読み解いた者には、森羅万象の知識が授けられるという。赤い塔の絵などが描かれている。

黒き兵士（くろきへいし）　【用語】

帝国軍精鋭部隊。悪しきドラゴンに選ばれ、魂を捧げたものが黒き兵士となる。その力は通常の力をはるかに上回り、幾多の刃がその身を切り刻んでも闘うことを止めないという。

契約（けいやく）　【事象】

人間が人以外の生物（モンスター）と心臓を交換し、生死を共にすることで、新たな力を手に入れ運命共同体の存在となる行為。人間と人間以外の生物の利害が一致した時にのみ契約が成立する。モンスター達は、人間の強い負の感情（エゴ）に惹かれ、契約をすることが多い。ただし、ドラゴンのような誇り高き生物は、下等な生き物である人間と契約することは極めて稀である。また、人間は契約の代償として、その人間にとって最も大切な身体の機能をひとつ失う。人間は強力な力と魔力。モンスター（精霊）達はそうした契約者の「負の心」を浴び、かつ己の「負の心」を契約相手の人間になすりつけることで、彼らは一段高い生き物へと解脱していく。しかし、人間は契約のせいで己の負の心が増大し、制御が効かなくなって精神的自滅の危機にさらされ続ける危険性もはらむ。

通常、モンスターは単なる人間には目もくれないが、あまりにも負の感情が強い人間に出会うと、強力に惹きつけられる。それは人間で言うと恋とか愛に近い感情で抗うことができない。種族によっては不利な契約になることがあるので、契約者になれるものはあまりいない

契約者（けいやくしゃ）　【用語】

他の誰よりも「生き残りたい！」という生存本能の強い人間は「契約」という生存手段を切り拓くことが多い。それは理性を超えた時点での選択となる。つまり、エゴの強い人間こそが「契約者」になりうるのだ。フェアリー等、人間以外の契約者は、そんな人間の負の感情に惹きつけられて行動する。そのため、契約者には特殊な精神構造を持つ人間が多く、社会生活を送る上で明らかに問題のある者も珍しくはない。契約者となった人間は強大な膂力と魔剣を操る力を手にする。

声（こえ）　【事象】

契約者同士の思念による言葉。テレパシー。"声"を持つ者は離れた場所からでも喋ることができる。また、その能力は周辺にいる者たちの生命の危機を感じとる。モンスターなど原始的な種族は"声"を使うことが出来るが、普通の人間は進化の過程でその能力を失ってしまっている。

ゴーレム（ごーれむ）　【種族】

岩の塊。知能も思考能力もない。だが、セエレと契約したゴーレムのみ、哀しみに反応する心を持っていた。その心が天涯孤独となったセエレに引きつけられ、契約を結ぶ。そして友情らしきものを不器用に育んでいく。契約者の中で、エゴに重きをおかない希有な例。他に「マッドゴーレム」がいる。

コロシアム（ころしあむ）　【場所】

遥か昔、横暴と贅沢の限りを尽くした皇帝が築造した闘技場。皇帝亡き後、王国は滅亡したが、朽ち果てた遺跡には今でも亜人たちによって残虐な勝負を愉しむ狂喜の宴が繰り広げられている。

再生の卵（さいせいのたまご）　【事象】

封印が解かれると世界に発生する「世界の破滅から人間を守る装置」……人間界の神話に登場する"再生の卵"はそう書かれている。ただ、封印を護る神官達の中では、この伝承を疑問視する声も多い。かつて世界に"再生の卵"が現れた記録はない。このため、存在そのものが伝説ではないかと見られている。

祭壇（さいだん）　【固有名詞】

天使の教会の司教があつらえた祭壇の上には不気味な玩具がぶちまけられ、異様な空間となっている。

砂漠の神殿（さばくのしんでん）　【場所】

この世界が創造されてまだ間もない頃、漆黒の闇を照らすために神が生み出した『光』。その『光』を祀る神殿

砂漠の牢獄（さばくのろうごく）　【場所】

帝国軍の牢獄。日々、処刑が行われている。管理者に目をつけられ、処刑以外でなぶり殺される者、ずさんな衛生管理により伝染病や食中毒、栄養失調で死んでいく者も多い。別名「生ける地獄」。"赤い目"に侵されなかった要人や、手に負えない罪人が投獄されているらしい。

サラマンダー（さらまんだー）　【種族】

火を司る精霊。常にウンディーネと共に行動する。性別はないが、口調は厳格な男性。崩れ落ちた牢獄の中でうごめき、生を渇望するアリオーシュのエゴに魅了され、彼女と契約を結ぶことになる。

自衛隊 第6航空団 第303飛行隊（じえいたい だいろくこうくうだん だいさまるさんひこうたい）　【固有名詞／組織】

石川県小松基地、中部航空方面隊に編成された飛行隊。部隊マークは1981年に306飛行隊創設と同時に霊峰白山守護神のドラゴンをデザインしたものに変更。ドラゴン自体は第303飛行隊の前身である第4飛行隊のコールサインのドラゴンから来ているとも言われている。1987年にF－15に機種転換された。

シャドウ（しゃどう）　【用語】

この世に未練を持つ者が復讐のために、黒いオーラに包まれて現われる姿をシャドウと呼ぶ。魔界での契約による強靭な肉体と魔力を持つが一定時間しか現世に出現することが出来ない。また一度きりしか出現することが出来ず、シャドウになった者の魂は現世から戻ると永遠に冥界を彷徨うことになる。

呪文（じゅもん）　【事象】

口ずさむことにより、言霊として現れる力。肉体を超えた核に直接働きかける。代表的な用途として神官長が使う封印の呪文などが挙げられる。また、呪文の効果を利用して攻撃・回復などに利用する場合は「魔法」と呼ばれることが多い。もともとは"オシルシ"の文様として浮かび上がる呪文列を解読して編み出された。このため、神官長は"オシルシ"の現れた女神候補がどこにいても呪文を反響させることで呪文列を読み、探し出すことが出来る。

神官（しんかん）　【固有名詞／組織】

封印に関する神事を執り行う人間。各国から選抜され、宗派を超えた聖職者達によって構成されている。一年のうちの大半を神殿巡礼にあてる放浪者。

神官長（しんかんちょう）　【固有名詞／役職】

民間人と触れ合うことを禁じられた女神が唯一、接触できる相手。最終封印である女神の安全をはかることを第一の業務とし、神官長自身もあまり人前には出てこない。神官達の長であり実質上連合軍の司令官、とかなりの権力を行使できる立場にあり、民間からの尊敬を集めている。神官長は特定の宗教・教団には所属していない。封印をコントロールするための神官という公的な職があり、それを統括する立場にある。現在はヴェルドレがその任に就いている。

スフィア（すふぃあ）　【用語】

魂魄。敵を一定数連続で倒すと魂が「スフィア」と呼ばれるエネルギー球になり、契約者はスフィアを取得することで様々な効果を得ることが出来る

セエレ（せえれ）　【人名】

双子の兄。母からたっぷりと愛情を注がれて育った心優しい子。しかし、母に虐待を受けて育った双子の妹・マナのことを思いやれなかったことを今でも後悔している。母親の意志により、時間を失うことでゴーレムと契約を交わしているセエレにはモンスターが惹かれるような悪意は存在しないが、契約相手であるゴーレムが（他のゴーレムとは異なり）思考能力に劣った部分があり、他の選択肢を持たなかったために、この契約が成立した。

対魔法用特殊甲冑（たいまほうようとくしゅかっちゅう）　【用語】

帝国軍が開発した甲冑。金属に魔法儀礼が施されたエルフの生き血を塗り込めることで魔術への耐性を持たせている。また、その血はドラゴンの灼熱の炎からも身を守る。帝国軍は永世中立地帯のエルフの里を襲撃した際、この甲冑を生産した。

「ちいさい勇者さま」（ちいさいゆうしゃさま）　【固有名詞】

古くから人々の間に語り継がれている神話の1つ。「昔々、あるところにひとりの勇敢な兵士がおりました。兵士は時の滴を飲み干し、世界の穴で眠っておりました。ずっと、ずっと、若くて強い、そのままの姿で……」。セエレは寝る前に母からこの話を聞くのが好きだった。そして無意識レベルにまで刷り込まれたこの話こそが、セエレの契約の代償を決定づけた。

帝国（ていこく）　【固有名詞／組織】

帝国は、各国から結成された軍隊名であり、固有の地名を表さない。帝国は「司教」と呼ばれる指導者によって統率されている。「帝国」という呼称は連合軍が与えたもので、自称ではない。また自称する名称は存在しない。領土が目的ではないので、領土は持たない。「帝都」と呼ばれる場所は最初に帝国が滅ぼした国の首都である。

帝国軍（ていこくぐん）　【固有名詞／組織】

帝国を構成する者達の総称。全員が「天使の教会」の信者である。当初は注意に値しない少数勢力であったが、短期間のうちに人数強さ共に著しい伸びを見せ、連合軍を脅かす存在になった。飛び抜けた技術力に裏打ちされた武器と、憑かれたような団結力が強さの原因らしい。残虐かつ冷淡。赤い眼を光らせ、一糸乱れぬ隊列で無言のまま迫ってくる姿は不気味以外の何者でもない。

帝国軍軍旗（ていこくぐんぐんき）　【固有名詞】

帝国軍の掲げる旗。三ツ目の双子と翼が描かれている。「天使の教会」の教義にあるように天使については描写が禁じられているため、そこに描かれているのは司教を模した図案である。旗の布は生贄に捧げられた処女の血に14日間浸すことで染め抜かれている。

帝国軍護衛部隊（ていこくぐんごえいぶたい）【固有名詞／役職】
帝国軍屈指の精鋭部隊。邪悪な魔術により、極限まで身体能力が高められている。

「天使の教会」（てんしのきょうかい）1【固有名詞／組織】、2【事象】
1 帝国の構成員が信奉する謎の宗教の呼称。
2 伝染病。この病気に感染した人間やモンスターは眼が赤くなる。また言語機能不全を引き起こす場合や声が変質するケースも確認されている。感染経路・潜伏期間は不明。

「天使の教会」の宮殿（てんしのきょうかいのきゅうでん）【場所】
今は朽ち果て、廃墟になった宮殿。すべてはこの場所で「天使の教会」が生まれたことから始まる。始めは小さな無名の教団であったが、何者かの強大な力により信仰が武力を持ち、権力を持ち、帝国を操るまでの勢力に至る。

「天使の教会」の教義（てんしのきょうかいのきょうぎ）【用語】
・天使を語ってはならない。
・天使を描いてはならない。
・天使を書いてはならない。
・天使を彫ってはならない。
・天使を歌ってはならない。
・天使の名を呼んではならない。
なお、いっさいの解釈、記録、口承を禁じられている。

ドラゴン（どらごん）【種族】
地上に現存するモンスター達の中で最強の生物。その体は己の意志と環境に応じ、日々進化していく。かつて幾度となくあった生存競争にも負けたことがなく、「神の遣い」と呼ばれる。他のモンスター達は本能的な畏怖をもってドラゴンには逆らわず、関わらず生きることを選ぶ。ただ人間族のみが愚かにも「自分達が一番強くなりうる」という幻想のもとに様々な技術進化を遂げ、ドラゴンをも征服しようとした。他に「ブラックドラゴン」や、伝説の種族と呼ばれる「エンシェントドラゴン」、亜種の「ワイバーン」などが存在する。また、誇り高く他のモンスターとの交流はほとんど無い。

ハーブ（はーぶ）【用語】
イウヴァルトが命の次に大事にしているもの。どこへ行く時も——たとえ戦場であったとしても——彼はそれを持っていく。

封印（ふういん）【事象】
「時間」「空間」「次元」を、現世界の進行にあわせるため、世界の秩序を正しく維持するためには、"おおいなる時間"をしかるべき場所に繋ぎとめておく必要があるとされている。「封印されし森」「砂漠の神殿」「海上神殿」の3ヶ所と「女神」と呼ばれる一人の女性に封印としての機能が付与された。古から、神殿の封印が破壊され、最終封印までもがすべて解かれてしまうと、無秩序な世界となり、すべてが無に帰してしまうと言い伝えられている。

封印されし森（ふういんされしもり）【場所】
緑濃くうっそうとした森の中に、生命を育む「空気」を祀った神殿がある。神殿は、森に住むフェアリーたちによって守られている。

フェアリー（ふぇありー）【種族】
封印されし森に住む種族。体が小さく、すばしこい。羽根を動かすことで光を生じ、きれいな玉のように見える。フェアリーの集団が木立の中を抜けていく様子は「光の雨が降る」と表される。長のもとで集団生活を営んでいるが規制や規律は存在せず、森を出ていくも帰ってくるも自由。かわいらしい外見からは想像も出来ないほどの醜悪な性格を秘めている。

付与魔術師（ふよまじゅつし）【用語】
帝国軍が持つ特殊部隊の1つ。岩に呪文を貼り付けることにより、マッドゴーレムを生成する。

ブラックドラゴン（ぶらっくどらごん）【種族】
最強といわれるドラゴン属の中で最も凶暴なドラゴン。人間を好んで食する。ある時期より帝国軍と密接な関わりを持つようになったようだ。

フリアエ（ふりあえ）【人名】
現女神。カイムの妹。イウヴァルトの元許嫁。国王の娘として何不自由なく素直に育ってきた。兄カイム、幼馴染であり許嫁となったイウヴァルト、頼りになる2人の男と共に過ごせる日々、彼女は幸せだった。しかし王子である兄の誕生日のその日、国王の両親を殺害され、フリアエの運命は狂い出す。やがて王国は滅び、カイムと旅に出るが、その直後に激痛と共に"オシルシ"が身体に浮き上がり女神として認定される。女神としての人生、それはカイムやイウヴァルトとの永遠の別れを意味していた。彼らに近しい者の間では、フリアエ自身は兄と別れたくなかったのだが、神を恨む兄への思いやりからすべてを諦め、封印役の道を選んだのではともっぱらの噂である。
世界が破滅に瀕したせいで、皮肉にもフリアエはカイムやイウヴァルトと再会することが出来る。もはや昔のように屈託のない子ども達ではなくなった今、彼女は何を想って2人の男を見つめるのだろう？　心の奥にある本当の気持ちにいつ気づくのだろうか？

ブレスレット（ぶれすれっと）【用語】
カイムとフリアエが持つブレスレット。王族である証。国を失った今は何の意味もなさないが、2人は今でも常に身に付けている。兄は復讐を忘れないため、妹は兄との絆を忘れないために。

魔剣（まけん）【用語】
様々な経緯を経て魔力を持つに至った剣。その攻撃力の反面、使用者に多大なる肉体的・精神的な負荷をかけるため、事実上契約者にしか使うことができない。斬り殺した人間の血を吸い成長するという特性を持つ。その煌めきは多くの人間の理性を奪うと言われている。

マナ（まな）【人名】
セエレの双子の妹。母親に虐待を受け、愛に飢えて育った彼女が唯一生きる糧は神にすがることだった。実の母の手により捨てられ、過酷な自然環境の中で生命の危機に瀕した時、啓示がおとずれる。以降、常識では計りかねる力を行使する神秘の司教として盲目的に「天使の教会」を突き進める。人の心の一番弱い部分を容赦なく責め立てるエキセントリックさに子供の残酷さが見え隠れする。
多くの屍を乗り越え、マナは進む。神の愛さえ勝ち得れば、母の愛も取り戻せると信じて……。

魔法（まほう）【事象】
呪文を使用して得られる効果の中で実際に攻撃や治癒など戦闘に有用な物の総称。魔術と同義。その攻撃力・治癒力は大きいが、使用する者に大きな負荷をかけるため、基本的には禁じられている。魔法の負荷に耐えうる身体になるため、常用する者は自らの肉体を改造している者が多い。また、一部の魔剣などにも封印されているが、契約者などの強化された人間以外に使いこなすことは難しい。
魔法はその呼ばれる名前に意味があり、構成される言葉からその効果が決定される。効果の程は以下の通り。
・eye（アイ）：その場で広がる
・fang（ファング）：地面から突き上がる
・horn（ホーン）：周囲を回転する
・feeler（フィーラー）：周囲を回転しながら広がる
・fruits（フルーツ）：治癒する
・voice（ボイス）：追尾する
・wing（ウイング）：直線的に放出する
・breath（ブレス）：能力を高める
・claw（クロウ）：上から降りかかる
・blood（ブラッド）：配置される
・nail（ネイル）：弧を描く

女神（めがみ）【事象】
"おおいなる時間"（時間と空間と次元）を現世界の正しい時間に繋ぎとめているクサビ。世界に点在する封印の大綱。最終封印。あらゆる時代にただ1人のみ存在し、世界の秩序を守る。前の女神が死んだ時に"オシルシ"が現れた者が有無を言わせず次の女神と認定される。その運命は絶対であり、一度認定されてしまったら女神個人のいかなる事情、望みがあろうと一生市井の生活には戻れない。ふだんの生活は幽閉状態。世間とは隔絶されて過ごす。女神の姿を見、会話を交わすのは神官長のみ。"オシルシ"の負荷により短命であり、子も産めない。永遠の孤独を生きている。

紋章（もんしょう）【事象】
契約者の体に刻まれる印。契約の代償として無くした部分に現れる。烙印のようにも見える。

夜営キャンプ地（やえいきゃんぷち）【場所】
カイム達がエルフの里に向かう途中に設営した場所。女神を守るための兵とそれを賄うための設備を含め15人の兵と6棟のテントからなる。3棟が居住用で残り3棟が武器資材保管用。清廉を旨とする女神は居住用の1棟を専有している。ただ、「夜になると決まった時間にイウヴァルトが女神のテントを訪れていた」との目撃談もある。

レオナール（れおなーる）【人名】
森の隠者。己の性癖を恥じ、家族から離れて隠者となったが、家族が帝国に追われたため弟達を匿って暮らしていた。だが、森の奥で自慰に耽っていた時に、家を襲った帝国軍に弟達を惨殺される。死ぬより辛いこの経験が、彼を自害未遂そして契約へと駆り立てる。礼儀正しく戦いを避けようとするまっとうな神経の持ち主。一方で同性とのセックスに依存する性癖がみられ、本人はそんな自分を激しく嫌悪している。弟達をみすみす死なせてしまった悔恨と反省からか、旅の途中で知り合ったセエレに異常ともいえる愛情を注ぎ込み、命をかけてでも彼を守り抜こうとしている。フェアリーとの契約で視力を失い、それゆえに離れたもの、隠れたもの、ものの本質が"視"える超感覚に優れる。

レッドドラゴン（れっどどらごん）【種族】
ドラゴン属の中でもオーソドックスな種。高い知性を持ち、人と交わることを嫌う。誇り高い種族であることを自覚し、他の種族を蔑むことも多い。契約者とは"声"で会話する。

連合（れんごう）【固有名詞／組織】
正式名称は「反帝国諸国連合」。帝国に対する周辺諸国の連合組織。指導者は居ないが、最重要職である封印の管理は神官長のヴェルドレが行っている。

連合軍（れんごうぐん）【固有名詞／組織】
連合が帝国に対するために組織した軍の総称。各国が用意した正規軍と傭兵によって編成されている。

連合軍軍旗（れんごうぐんぐんき）【固有名詞】
連合軍が掲げる旗。平和を象徴する青で染められている。図案化された「盾」「剣」「冑」はそれぞれ「加護」「力」「勇気」を示す。

忘れ貝（わすれがい）【一般名詞】
二枚貝が離れ離れになった一片のこと。また、この貝を拾うと恋を忘れられるとも言われている。
・「万葉集」より：「若の浦に　袖さへ濡れて　忘れ貝　拾へど妹は　忘らえなくに」（作者不詳）。訳…若の浦で袖まで濡らして忘れ貝を拾うが、妻を忘れることが出来ない。

赤い記憶（あかいきおく）　【場所】
ある少女の記憶。心の中に出来たスキマ。記憶に刻み付けられたトラウマ。神が寄生するスミカ。

紅き竜（あかきりゅう）　【用語】
前大戦で「天使の教会」と戦った、レッドドラゴン・アンヘルのこと。ドラゴンは通常名乗る意志を持たない生物のため、アンヘルの名を知るものは少ない。騎士団や一般の人々は、封印の女神として、敬意と畏怖の念を込め“紅き竜”と呼んでいる。

アネモネ（あねもね）　【一般名詞】
金鳳花（きんぽうげ）科。南ヨーロッパ地中海沿岸原産。秋植えの球根植物。アネモネの赤い花の色は「血」と「生命」の象徴とされる。花言葉は「清純無垢、無邪気、辛抱、待望」。

アンヘル（あんへる）　【人名】
前作で主人公カイムと契約し共に戦ったレッドドラゴン。封印の女神を失った世界を再び封印するためにその身を捧げた。だが、三神殿に分散されていたその封印の負荷は、ドラゴンといえども相当な苦痛を伴っていた。その苦痛も「彼」の存在を感じることで癒され、それを拠り所に封印の女神の役目を果たすことが出来ていた。しかし、神官長が施した新封印制度により、アンヘルはさらに強い負荷を受け、その存在は５つの“鍵”によりあらゆる自由を奪われてしまう。見ることも、話すことも、そして「彼」の存在も感じることも出来ない漆黒の闇の中に封じ込まれる。
アンヘルの魂は何を想うのか。

石の村（いしのむら）　【場所】
深遠なる大地にある村。気炎の直轄区の管理下に置かれているが、比較的他の地域に比べて騎士団の圧政は緩やかなようである。この村には武器職人がおり、隊商との取引が行われており、頻繁に隊商が訪れるという。

一般兵士（いっぱんへいし）　【用語】
騎士団の主な戦力。旧連合軍に所属していた者が多数を占めるが、最近では見習い兵士より昇進して一般兵士となるのが一般的。装備はすべて、騎士団より支給され統一化されているが所属する連隊によって色が違う。マナやノウェが直轄区を襲撃し、騎士団の状況がひっ迫してくると遊撃兵から一般兵士への登用が多くなり、にわか一般兵士が多数存在することとなった。

古の墓標（いにしえのぼひょう）　【場所】
最終封印の崩壊がきっかけで、“次元”の間より出現した古の建造物。竜の“血の記憶”の啓示により、訪れることができるという。外観には古代の天使と神竜の戦いの跡が見られる。神竜族の啓示、“種の書”が眠っている。

ヴェルドレ（ゔぇるどれ）　【人名】
十八年前、レッドドラゴンの好意に甘えて最終封印の儀を施す。以後、神官長として世界の復興を支援してきた。ふたたび世界崩壊の危機がおとずれることを怖れるあまり、ドラゴンやカイムをはじめ、誰に何の相談なく封印制度を変えてしまおうと目論む。三神殿の封印を取りやめ、ドラゴンの負荷を重くし、その負荷によってドラゴンが理性を失っても大事に至らないよう“鍵”を作った。その最後の仕上げ（明命の鍵の任命式）で、カイムに襲われ絶命する。
新しい封印制度はそのままセエレに引き継がれることになった。

エリス（えりす）　【人名】
封印騎士団、準級騎士。槍術に長け魔法も使いこなす。貴族の娘に生まれるも、幼い頃に母親により騎士団に預けられる。なぜ預けられたか、ということを本人は語ろうとしない。当初、彼女の入団は貴族の気まぐれと見られ「幼い女の子に何が出来るのか？」と、相手にされなかった。孤立した彼女に手をさしのべ、彼女の希望通り、剣術を指南したのは団長のオローである。ノウェと同じように、彼女もまた彼を実の父のように慕った。こうして貴族の娘は騎士となる。やがて生来の才能と負けん気が功を奏し、メキメキと実力を発揮。そして、騎士団内での重要なポストの最年少就任記録を次々と塗り替えていく。幼馴染に近い育てられ方をしたノウェを男として意識しているが、一方で、封印騎士団員としての自覚をまるで見せない彼に対し、もどかしい気持ちも抱いているのもまた事実である。純粋であり、真剣そのものであるがゆえ、封印騎士団の悪なる部分や矛盾には目をつぶってしまう節がある。
封印騎士団の行いを絶対真理とし、封印を護るためならば、あらゆることに手を染めることを厭わない。
それが自ら背負った使命かのように。

炎洞塁（えんどうるい）　【場所】
気炎の直轄区の地下にある洞窟。内部は洞窟を利用した遺跡になっており、数々の仕掛けがある。
複雑に入り組んだ地形は、地図なくしては進めないだろう。最深部には、鍵の“聖火台”があり、日夜、火を灯し続けている。

オロー（おろー）　【人名】
前封印騎士団長。ノウェの人間としての親代わり。セエレの神託でノウェを発見、保護した人物。ノウェを引き取り人としての生き方を教え込んだ。純粋な正義感から封印騎士団に入り、封印を守ろうと努力した男。誰のことも憎まず、寛大に受け入れる。その裏には「罪のない人間などいない」という独自の哲学があった。その生き様は多くの部下達の信頼を勝ち得、団長という座が贈られる。誰にでも分け隔てなく公平に接していたが、不正を嫌う体質はことごとくジスモアとの対立を引き起こす。封印襲撃事件により、カイムにその命を奪われるが、そのかげには陰謀があったと噂する声は多い。

カイム（かいむ）　【人名】
前作の主人公。十八年前、帝国が引き起こした世界の危機に、竜との契約者として戦いに明け暮れた男。契約の代償として「声」を失っている。レッドドラゴン・アンヘルと離れた後、マナを連れて世界を旅してまわる。復讐の心が徐々に落ち着きを取り戻したある日、ドラゴンからの“声”でヴェルドレの裏切りを知る。気もそぞろになったところで、マナに逃げられる（その際に片眼を潰されてしまう）。孤独に陥り、誰も信じられなくなり、憎しみの心を蘇らせるしかなかった。唯一の拠り所であるアンヘルを救うため、カイムは１人“鍵”の場所を探す旅を続ける。
……アンヘルを封印から救い出す。その目的の前に、カイムは行く手を遮るものすべてを切り裂いていく。その隻眼には十八年前の狂気が再び宿っていた。
・契約モンスター：レッドドラゴン
・紋章の位置：舌
・契約の代償：声

気炎の直轄区（きえんのちょっかつく）　【場所】
気炎の鍵が祀られている地。火山地帯にあることから、常に立ち込める有毒なガスは視界だけでなく命も奪う。この地には遺跡があるが、なぜこのような場所に遺跡を作ったかは不明。

騎士団階級（きしだんかいきゅう）　【用語】
騎士団の階級は、最上級騎士（元帥）＞上級騎士（将官）＞準級騎士（士官）＞中級騎士（兵士）＞新級騎士（新兵）とランク分けされる。その中で、騎士団長や連隊長、部隊長などのポストに任命されることとなる。

禁断の山脈（きんだんのさんみゃく）　【場所】
約束の地がある地域。５つの直轄区に囲まれた中心に位置している。さらに中心には巨大な火山口があり、そこが約束の地を呼ばれる場所である。周囲には不毛な山脈が広がり、霊的なエネルギーに満ちている。この場所の存在は極秘裏にされており、知る者は神官長とごくわずかの側近達だけである。

恵沢の平原（けいたくのへいげん）　【場所】
緑に恵まれた平原。封印騎士団の居城、大神殿のある地。大神殿より、北東の方角には、騎士団が管理する明命の直轄区がある。

光城郭（こうじょうかく）　【場所】
宝光の直轄区にある、城砦。砲台を設置し、強固な砦として敵を迎え撃つよう設計されている。内部は守護者ヤハの幻影により、様々な仕掛けが侵入者を妨害する。最深部には、宝光の鍵、聖宝玉が祀られている。

護衛兵士（ごえいへいし）　【用語】
重要拠点を護る精鋭兵士。肉体、精神を極限まで鍛え、その戦闘力は極めて高い。しかし、育成に時間がかかるため部隊に配属されるものは少数となってしまう。

最上級騎士（さいじょうきゅうきし）　【用語】
元帥クラス、騎士団長。軍事実務面でのトップ、全連隊を指揮する。ジスモア。

錆の町（さびのまち）　【場所】
無明の渓谷の地域にある町。細い路地も多く入り組んでおり、迷い込んで襲われる人も多い。最近は賞金稼ぎや警備と称し、町をうろつく騎士団が町を荒らしているようである。

ザンボ（ざんぼ）　【人名】
気炎の直轄区連隊長。守護者。イフリートと契約している。未熟児として生まれ、虚弱体質だった彼は、少しでも大きく強くなりたいと願い「食べること」に最大の興味を持っていた。幸い家が裕福だったので、望むものを食べられた。その代わり、我慢を覚えなかった。お菓子ばかりを食べつづけ、一向に強くならないまま賄賂で封印騎士団に入団。その後しばらくは雑魚扱いされるが、気炎の直轄区に視察に行き、火山の噴火に見舞われた時、一発逆転のチャンスがきた。イフリートと契約したのだ。契約によって、彼の虚弱な体は筋肉質の体へと変化し、腕力も得る。ただし、彼が命より楽しみにしている「食べる」という行為を契約の代償として支払わねばならなかった。契約者となった後は、ジスモアがその能力を買ってくれたため雑魚から脱却。契約者にポストを与える新封印制度の追い風もあって、連隊長という権力を得た。生来のわがまま、暴君ぶりを遺憾なく発揮している。
・契約モンスター：イフリート
・紋章の位置：口内
・契約の代償：食べる行為が出来なくなる

ジスモア（じすもあ）　【人名】
現封印騎士団長。三年前より、騎士団長の座につく。世界を手中に収めること、這い上がることにすべてを捧げ生き抜いてきた男。過去、奴隷同様の生活に嫌気が差し、権力と地位を求めて暗躍する。その際、様々なことでさんざん手を汚し、さらに、別人の名と顔をもって封印騎士団にもぐり込む。この集団が権力への近道だから、ただそれだけの理由で。彼にとって世界は守るべきものではなく、手中に収める対象に過ぎない。そして、騎士団では「力こそすべて。強者が弱者を支配できる。」という強い信念を元に恐怖政治を敷き統制を図る。そのためなら、性格的に問題のあるザンボ、ハンチ、ヤハといった契約者達を取り込むのも厭わない。オローが光なら、ジスモアは影。人徳があり正義感にあふれていた前団長オローに対して羨望と憎悪を持っていた。自身も契約者のようだが、契約対象や能力は謎に包まれている。ジスモア自身にとって人としての尊厳や、人が人であることなどはもはや唾棄すべきことに過ぎない。「すべてを手中に収めること」それがジスモア自身の存在理由なのだ。
・契約モンスター：シェイド
・紋章の位置：全身
・契約の代償：身体

準級騎士（じゅんきゅうきし）　【用語】
士官クラス。準級騎士にも一般兵士、弓兵がいることもある。その場合は部隊長などの場合が多い。護衛兵、魔術師などがこのクラス。第一章のエリスもこのクラス。

殉教者（じゅんきょうしゃ）　【用語】
信仰のために自分の命を捨てる者のこと。封印騎士団は、封印を護る為の犠牲者を殉教者と呼び正当化している。殉教者は主に過去帝国軍だった者や重罪人などの場合が多いが、なんの謂われもない一般市民が殉教者として犠牲になることも少なくない。

上級騎士（じょうきゅうきし）　【用語】
将官クラス。連隊長として、連隊を指揮することができる。後にエリスは上級騎士となり、反逆者（ノウェ）討伐隊の隊長となっている（第六章）。

賞金稼ぎ（しょうきんかせぎ）　【用語】
賞金首を捕らえる、または討つことを生業としている者たち。同じ姿をしているのは、賞金稼ぎギルドの取り決めによる衣装

深淵なる大地（しんえんなるだいち）　【場所】
火山地帯のある未開の原野。封印騎士団連隊長・ザンボの守護する、気炎の直轄区がある。この地の外れには石の村、閉じられた地があるが、めったに人が近づくことはない。

新級騎士（しんきゅうきし）　【用語】
正騎士の最下級クラス。新兵。物語の始めのノウェはここから始まった。見習いが終わると正騎士として任命される。

真人類（しんじんるい）　【用語】
覚醒したノウェをレグナや神竜族はこう呼ぶ。ノウェは、前女神フリアエとイウヴァルトが再生の卵により転生し進化した突然変異生物。真人類となると、あらゆる生物を超越した、神や神竜族をも凌駕する力を持つことが出来る。神に勝つことを目論む神竜族は、再生の卵（＝生物を進化させる装置）を利用し神に対抗する兵器とするためにノウェを育ててきた。レグナは再度、ノウェを再生の卵に入れ兵器としての最終仕上げを目論むが、神の意思により拒絶される。しかし神の力を得たマナと交わることにより最終覚醒し、ドラゴンをも上回る力を得た。

神水の直轄区（しんすいのちょっかつく）　【場所】
神水の鍵が祀られている地。切り立った岩壁が深い谷を形作っている。最深部には、水城砦と呼ばれるダム状の城塞があり、多くの水を湛えている。水城砦にたどり着くまでには、多くの水門があり、外敵の侵入を拒んでいる。元は水脈があり豊富な水によって潤った場所だったが現在では水城砦により枯れ果てた地となっている。

新封印制度（しんふういんせいど）　【用語】
古より世界は、三神殿と最終封印女神の4つの封印によって均衡が保たれていたが、いまや三神殿が破壊され最終封印によってかろうじて保っている世界。ヴェルドレは、1人の女神（アンヘル）にすべての負荷を背負わせることは、結局、首の皮一枚で繋がっているに過ぎないこと、また、ドラゴンが女神となった事例がないので人間と違い制御不能（アンヘル側から封印解除されるとも限らない）な不安定な封印であることを懸念していた。そこで、ヴェルドレはアンヘルの魂を霊的に5つに分離し、それぞれを"鍵"と呼ばれる物体（花であったり、水であったり）に封じ込め、神殿と同様のリスク分散、アンヘルの自由を奪い女神自身による封印解除の危険を回避しようとした。
直轄区は"鍵"が祀られている場所であり、騎士団が守護する重要拠点となる。また、直轄区を守る契約者の命は"鍵"と同期しており、ゆえに契約者は命がけで守らざるを得ないという、効果ももたらしている。

神竜族（しんりゅうぞく）　【種族】
精霊の一種。天使と同じく見えない存在。地上とは次元の違うところに、ひそかに存在。"おおいなる時間"の崩壊で、物質的に姿を現すことになる。

神竜の間（しんりゅうのま）　【場所】
竜の楼閣の中枢。神竜族の意識体が眠っている。次代の神竜を継ぐものにすべての伝承を伝えるためにのみ存在する。そして、その意義が失われることでその役目をまっとうする。神竜の意志を継いだものは、神竜の使徒として再び神へ挑む力を与えられるという。

水城砦（すいじょうさい）　【場所】
封印騎士団が建造した"鍵"を護るための巨大な砦形建造物。砦の役目の他に水を塞き止める機能を果たす。また砦には巨大な砲台が設置され、外敵の侵入に備えている。水城砦の扉の奥には、鍵である聖瓶がある。

砂の村（すなのむら）　【場所】
嘆きの水脈の地域にある村。この村にはマナは頻繁に訪れており、村の人々からの信頼も厚い。仲の良い子供がいたようである。

聖花（せいか）　【固有名詞】
明命の直轄区の"鍵"。命を吸って可憐に咲く花畑。生息している花はアネモネと呼ばれる種。生命の源、魂の力である、"命"を封じ込め祀っている。"命"は"気"、"水"、"光"の上位属性となる。

聖火台（せいかだい）　【固有名詞】
気炎の直轄区の"鍵"。聖火が立ち上る台座。生命を育む"気"の力を封じ込め祀っている。

聖砂漏（せいさろう）　【固有名詞】
天時の直轄区の"鍵"。永遠に時を刻む砂時計。"おおいなる時間"の構成要素である"時"は、最上位属性に当たる。その"時"を封じ込め祀っている。

聖時塔（せいじとう）　【場所】
天時の鍵を祀るために作られた塔。複雑な内部構造を持ち、そこには聖時塔内部を守護する騎士団精鋭部隊、時の流れを狂わせる仕掛けがあり簡単には侵入者を通さない。螺旋階段を上りきった最上階には、聖なる砂時計、聖砂漏がある。

聖壇（せいだん）　【固有名詞】
神を祀る祭壇。神聖な壇。騎士団では直轄区の"鍵"を祀る場所を聖壇と呼んでいる。

聖地（せいち）　【場所】
十八年前、連合軍が女神を護り戦ったとされる場所。"紅き竜"と"声を失った戦士"がここで出逢ったとも言われている。大戦後、ヴェルドレはこの地域を不可侵領域とした。この地にも村があり、果ての僻村と呼ばれている。

聖瓶（せいびん）　【固有名詞】
神水の直轄区の"鍵"。無限の聖水を湛える水瓶。命を宿す母なる力、生命の源である"水"を封じ込め祀っている。

聖宝玉（せいほうぎょく）　【固有名詞】
宝光の直轄区の"鍵"。聖なる光を封入した宝石。闇を照らす聖なる力である"光"、その"光"を封じ込め祀っている。

セエレ（せえれ）　【人名】
ゴーレムと契約したマナの双子の兄。契約の代償として成長する時間を失う。離れ離れになった妹マナを捜している。十八年前、静かな森の宮殿跡で発見、保護されヴェルドレに引き取られる。以後、神官居住区で膨大な量の神話や歴史書を研究する毎日。後に神官となる。三年前の襲撃事件でヴェルドレが死んでからは、神官長の職を継ぐ。表向きは精神的に成長しており、言動にもそれなりの風格が見て取れる。時が経っても姿形は変わらない。追い詰められた時の甘い幼さもそのままだ。成人男性として性的興味も覚えているのだが、成長しない6歳の体をもどかしく思っている節がある。
・契約モンスター：ゴーレム
・紋章の位置：全身
・契約の代償：時間

大神殿（だいしんでん）　【場所】
神官長の宮城、かつ封印騎士団の本拠。きらびやかかつ清楚な外観は、平和の象徴とされている。本来は巨大な寺院だが、本質は騎士団の本拠地として日夜戦闘準備が行われている。内部は複雑に入り組んでおり、最上階には神官長の部屋、地下には牢獄などがある。

黄昏の丘（たそがれのおか）　【場所】
天時の直轄区があると言われている地。そそり立つ山岳地帯の厳しさは人々を近づけさせない。天時の直轄区を警護する連隊は封印騎士団の中でも精鋭とされている。この地域には塔の村と呼ばれる村があるというが、人はあまり訪れない。

中級騎士（ちゅうきゅうきし）　【用語】
兵士。主力な戦力。遊撃兵、一般兵士、弓兵などが主にこのクラス。

直轄区（ちょっかつく）　【固有名詞】
封印の鍵を祀り守護する場所。世界には明命、気炎、神水、宝光、天時の5つの直轄区がある。封印騎士団によって管理され一般の者が侵入することは禁じられている。各直轄区には連隊長が常駐し管理を任されている。

天時の直轄区（てんじのちょっかつく）　【場所】
直轄区の中で最も警備が厳重なのが天時の直轄区である。上空は、強力な砲台、地上は騎士団精鋭部隊が待ち構えている。直轄区の本陣、聖時塔へたどり着くには巨大な門、砦を護る軍勢と対峙しなければならない。

塔の村（とうのむら）　【場所】
黄昏の丘にある村。訪れる人も少なく、これといって何も無い村。

閉じられた地（とじられたち）　【場所】
気炎の直轄区からほど近い未開の原野。切り立った岩壁やうっそうと茂った木々が人々の侵入を拒んでいる。しかし、人が近づかないということは絶好の隠れ場所といえるかもしれない。

嘆きの水脈（なげきのすいみゃく）　【場所】
封印騎士団連隊長・ハンチの守護する、神水の直轄区がある地。元は水に恵まれた豊かな土地だったという。
近くにある、"砂の村"では作物も耕せなくなり困窮しているという。

名もなき存在（なもなきそんざい）　【用語】
世界がまだ"おおいなる時間"で繋ぎとめられていなかった時代、精霊であった天使のこと。

ノウェ（のうぇ）　【人名】
ドラゴンに育てられた少年。出生については謎に包まれている。8歳の時に封印騎士団によって発見、保護される。神官長セエレが彼を「救世主」だと名指ししたこと、竜語を操り、ドラゴンを常にはべらしていることなどから、封印騎士団の中には彼を「竜の子」と呼び、畏怖と嫌悪をあらわにする者が多い。そんな中、団長のオローは彼に愛情を注ぎ、人間の言語や封印騎士団のしきたり、そして剣術を教えた。ノウェもオローを実の父のように慕う。また、オローが同様にして育てていた少女エリスとは幼馴染のような、兄妹のような関係を築く。三年前、明命の直轄区襲撃事件によってオローを失って以降、騎士団内で彼を庇う者はエリスだけとなった。現団長のジスモアがことさらノウェを嫌っているせいもあり、辛い立場に追いやられている。

果ての僻村（はてのへきそん）　【場所】
聖地地域にある村。殉教者を補充するために特別に作られた。

ハンチ（はんち）　【人名】
神水の直轄区連隊長。守護者。ケルビーと契約している。幼少の頃は「太陽の微笑み」と呼ばれるほどの愛らしい女の子だった。当然誰からもかわいがられ、その恩恵を当然と考えていた。ある日、友人らと湖に出かけて船遊びを楽しんでいたところ、嵐が襲い死と隣り合わせになる。この際、ケルビーに契約を迫られた。契約を受け入れた彼女を待っていたのは、今までとまったく違う日々。代償に「魅力」を支払ってしまった彼女に近づく人間は誰もいなくなった。おのずと性格も卑屈になっていき、ますます嫌われる要素を蓄えていく。契約者であることを買われて入団した封印騎士団でも、彼女をかまう者はいなかった。見え透いたおべっかを使ったところで誰も相手にしてくれない。唯一、"道具"を探していたジスモアが声をかけてやる。以後、ハンチはジスモアに捨てられないよう必死である。オロー暗殺の片棒も喜んで担いだ。新封印制度により連隊長となっても、彼女の誰にでも媚びへつらう態度は変わらない。嫌われ具合も変わらない。同じ連隊長で、男でありながら妖しい魅力を存分にふるうヤハには嫉妬に似た感情を覚えている。
・契約モンスター：ケルビー
・紋章の位置：両乳房
・契約の代償：魅力を失う

封印騎士団（ふういんきしだん）　【固有名詞／組織】
女神の封印を守護するために結成された騎士団。強大な軍事力を保持しており、国を超越した組織になっている。封印守護の目的の下、事実上、世界統治を行っているといっても過言ではない。母体は旧連合軍だが、前大戦直後、連合軍は事実上崩壊しており、連合軍の有志という言い方が正しい。すべての権限は神官長にあり、騎士団長であっても、その命令は絶対である。騎士団には大きく分けて直轄区を守護する５つの連隊（明命、気炎、神水、宝光、天時）、大神殿を守護する近衛連隊の６つの組織に大別される。各連隊には、騎士部隊、弓兵部隊、遊撃兵部隊、魔術師部隊、護衛兵部隊、空挺部隊が配置され、また近衛連隊には、各部隊の他に神官長の直属魔術師部隊が配置、神官長の身辺警護を行っている。基本的には各連隊の中で部隊を組織し作戦行動を行うが、作戦内容によっては各連隊から選抜された編成が行われることも珍しくない。現在の騎士団長はジスモア。

封印の鍵（ふういんのかぎ）　【固有名詞】
封印の女神を拘束するための力。またはその力を封じ込めた物体。鍵を解放するには、鍵そのものを破壊するか、鍵の守護者を殺さなければならない。鍵が解放されると、女神の城にあるクサビが消滅し、紅き竜が解放される。鍵が壊れると守護者も死ぬ。守護者はまさに命がけで鍵を守らざるを得ない。

封印の女神の候補（ふういんのめがみのこうほ）　【事象】
エリスはレッドドラゴンが最終封印の役を担ったことで、はからずも普通の女として生きる時間が与えられた。封印はレッドドラゴンが担うものの次の女神となるはずのエリスにも前兆が出ていたようである。その後、神官団に保護されるに到る。信心深い母親は彼女を神官長ヴェルドレに託し、ヴェルドレは保護と監視の意味を込めて、彼女を封印騎士団に入れる。ただし、女神であることは誰にも告げなかった。その事実を知るのはセエレのみである。彼女にとって、封印騎士団として封印を守ることは、女神（＝封印）の役目を担う代替行為なのだ。

宝光の直轄区（ほうこうのちょっかつく）　【場所】
宝光の鍵が祀られている地。元は鉱山のあった丘陵地帯。広がる丘陵は見通しがよく、その奥には光城郭がそびえ立っている。帝国軍が使用していた、生物兵器の運用実験もしているらしい。

骨の櫃（ほねのひつぎ）　【固有名詞】
再生の卵のことを指す。十八年前、世界崩壊の危機が訪れる前までは、封印が解かれると世界に発生する「世界の破滅から人間を守る装置」と言われていた。実際は封印が解かれると発生する、神が産み落とした生物を進化させる装置。生物が再生の卵に入ると劇的に進化した生物が誕生する。

マナ（まな）　【人名】
十八年前、世界崩壊の危機を引き起こした、かつての「天使の教会」の司教。母への愛を請い、神に魅入られた少女。現在は直轄区解放のため世界を旅している。口数は少なく、いつも落ち着いている。たえず口元に微笑みを浮かべ、どんな困難にもひとりで立ち向かっていく姿に、カリスマを感じる人間も少なくない。特に直轄区の人々からは聖女扱いされている。もっとも、本人は"神"や"奇跡"の類をいっさい信じておらず、常に冷静に合理的に事態を収拾しようと知識を蓄え、努力を重ねている。直轄区の人々の現状を知るにつけ、封印騎士団と神官が敷いた直轄区制度への不信感が募り、弱き人々を助けるために立ち上がる。彼女が目指したのは、直轄区の象徴である"鍵"の破壊。これを成し遂げることで、理不尽な犠牲を強いられる直轄区の人々を解放したいと考えている。
世界崩壊をもたらした少女が人々の解放を求めるのは罪の償いのためか、それとも？　空白の十八年の間に何があったのか、赤い瞳は何を見るのか。

見習い兵士（みならいへいし）　【用語】
騎士団に入団するには、14～16歳くらいの年齢から、見習いとして入団し訓練を受け、認められたものが正騎士として正式に配属されることになる。その見習い期間の騎士のこと。ゲーム中には出てこない（２周目イベントのノウェで少し出てくるくらい）。見習い期間中でも、見所のある者は戦場に狩り出され実地教育されることもある。

明命窟（みょうめいくつ）　【場所】
明命の直轄区の奥にある洞窟。この洞窟の最深部に、鍵である聖花がある。内部には数々の"命"の仕掛けがあり、最深部へ行くには命を引き換えなければならない。

明命の直轄区（みょうめいのちょっかつく）　【場所】
明命の鍵が祀られている地。本来は緑豊かな地であるが、明命窟の奥より流れ出る気は周囲を不毛に変えている。この地を護る連隊長は不在。

無明の渓谷（むみょうのけいこく）　【場所】
この地にある直轄区は宝光の直轄区。封印騎士団連隊長・ヤハが守護している。同地域には"錆の町"と呼ばれる大きな町がある。しかし、賞金稼ぎや騎士団などがうろついており、治安は良くないという。

女神の城（めがみのしろ）　【場所】
元連合軍の砦。アンヘルとカイムが出会った場所。十八年前に連合軍が女神フリアエを匿った場所でもある。現在、封印騎士団によって管理されている。内部は放置され荒れ果てているが、中庭だけは騎士団員を常駐させ、常に警備を行っている。中庭には５本のクサビが打ち込まれており、神官以外の者が近づくことは許されていない。

約束の地（やくそくのち）　【場所】
遙か昔、神が降臨したと伝えられている場所。前神官長が発見し極秘裏に管理されていた。次元の特異点、時空のへその緒、神の力のアクセスポイント。

ヤハ（やは）　【人名】
宝光の直轄区連隊長。守護者。ノームと契約している。孤児として育つ。男性ながら女性と見間違うほどの美しさを幼少時から誇った。口を開かずとも、瞳の妖しい輝きだけで幾千もの言葉を語ることができるのだ。その美貌は生きぬく道具として、計画的に使われる。男女問わずあらゆる者を虜にして、自分の体と引き換えに地位や加護を得て、孤児院暮らしから脱出。より良い生活レベルを求めて封印騎士団に入団した。騎士団内での順調な出世は、剣の腕以上に「体」のおかげである。名だたる要職についている者で、彼と関係を持っていない者はオローと神官長のセエレくらい（ヴェルドレとも関係があったと噂されている）。陰では色情狂というレッテルが貼られた。ある日、宝光発掘の現場に立ち会った際、巨大な宝石を発見する。その妖しいまでの美しさに生まれて初めて嫉妬を覚え、破壊しようとした時、宝石からノームが現れ、契約を懇願する。ヤハは契約者になるとさらに重要なポストにつけることを知っていたので、この申し出を迷いなく受け入れた。結果、彼の美貌はますます磨かれ、人間達の理性を失わせるにたやすくなる。しかし、肝心の体は「快感」を受け付けなくなってしまった。契約の代償である。後悔するも時すでに遅し。理性を失った人間たちに群がられ、恐怖と苦痛以外の何者でもない性行為を強要される毎日を生きている。
・契約モンスター：ノーム
・紋章の位置：陰茎
・契約の代償：快感を失う

遊撃兵（ゆうげきへい）　【用語】
正式な騎士団員ではなく、地方から借り出された農民や、退役した兵士、傭兵を含む寄せ集め部隊。装備も安価なものや、自前で賄っている。正式な訓練を受けているわけでもなく、戦闘力は低い。前線に借り出されることが多く、騎士団からも消耗品として扱われている。

ユーリック（ゆーりっく）　【人名】
死の呪縛に囚われながら生きる仮面の男。ノウェと出会うことにより、自分の使命、運命と向き合うことになる。過去、封印騎士団に所属し、封印騎士団長オローの一番弟子として名を馳せた男。剣の腕もさることながら、生来の要領の良さをいかし、派閥をもたないオローを陰に日向にとサポートした。幼いノウェやエリスとも顔をあわせているが、優秀な戦力ゆえ出征期間が長く、あまり密な交流はできなかった。一見明るく、適当で、悩みなんてないように見える。話の半分以上が冗談めかした言葉で形成され、めったに本音が見えない。ノウェやマナ、エリスを気遣う兄貴肌な一面もあり、要領良くいざこざを収拾してくれる頼りがいも垣間見せる。しかし、三年前のある事件をきっかけに、死神と契約者し死よりも重い呪縛を背負っていた。そのことにより、死を人一倍恐れているにも関わらず、何度も死の恐怖を経験しその重荷が影となって彼にはりつき、苦しめる。
身体と心に傷を負い、罪を背負ったユーリックは逃げるように仮面を被り彷徨う日々。
今日も仮面"ペルソナ"は心の奥の傷を隠すかのように不気味に光る。
呪縛より解放される日は来るのだろうか。
・契約モンスター：死神
・紋章の位置：絶命したときの傷口
・契約の代償：死

竜族（りゅうぞく）　【種族】
神竜族の子孫であり、天使の使いと成り果てた物質的な姿。たまに、ドラゴン神族の時代の"血の記憶"を持ったまま生まれてくるものがいる。彼等はひそかに使徒と呼ばれる。使徒と"記憶"のないドラゴンは対立しがちである。

竜の楼閣（りゅうのろうかく）　【場所】
古の墓標の内部にある神竜族による未知の技術で建造された構造物。複雑な内部構造となっており、深部へ進むには、数々の試練を越えなければならない。そして、神竜族の思念に認められたもののみが、竜の楼閣の中枢、神竜の間へ入ることができ"種の書"によるすべての記録を知ることができる。

レグナ（れぐな）　【人名】
ノウェを育ててきた保護者。十年前にノウェが発見された時、彼のそばにいたのがこのドラゴンである。以後、片時も離れず、ノウェと共に封印騎士団陣地で居住している。ノウェ以外の人間には打ち解けることもなく、ドラゴン族らしい誇り高き態度を崩さない。しかし、ノウェ共々封印騎士団の業務に駆り出される毎日。結果的に「人間に使われている」現状を快く思っていない。ノウェとは竜語で会話するが、それ以外の一般人にも"声"を飛ばして意思を伝えることが可能。また、人語も理解する。

忘れられた遺跡（わすれられたいせき）　【場所】
ノウェの故郷。ノウェは騎士団に発見されるまで、ここで育った。元は太古の竜族の遺跡であったものらしい。ノウェがいた頃は、水城砦もなく水に恵まれた場所だったようである。救世主の発見後、遺跡までの道は騎士団により塞がれたという。

DOD MANIAX

volume.3

封印騎士団の変遷

「ドラッグオンドラグーン2」の世界において、封印を守護し、民衆を統治する「封印騎士団」という組織の権力は、絶対的なものといえる。前作では存在すらしていなかったこの騎士団が、なぜ組織される必要があったのか。そして、どのようにして民衆を支配するようになっていったのか。ここでは、そのルーツに迫っていく。

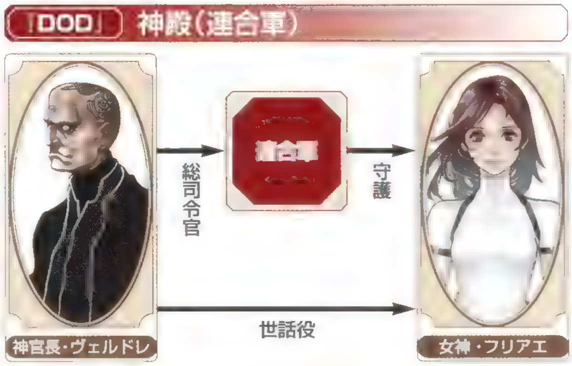
そもそも前作における守るべきものは、3つの封印の神殿と、最終封印である女神・フリアエであった。女神にはその世話係として、聖職者たちが宗派を超えて形成する神官団が存在し、その代表である神官長だけが、女神と接することを許されていた。しかし、神官団はあくまでも女神の世話係でしかなく、武力はまったく持ち合わせていない。それゆえに、女神の命を狙う帝国軍を相手にするには、各諸国が武力を合わせた軍隊・連合軍に頼らざるをえなかったのだ。しかし、最終的に連合軍は女神を奪われ、封印も破られた。紅き竜・アンヘルの犠牲で世界はすぐに再封印され、人類絶滅の危機こそ免れたものの、世界の命運を左右する封印という存在を守るには、もっと強力な武力組織が必要である。神官団や時の神官長・ヴェルドレがそう考えたのは、自明の理であったといえるだろう。こうして、封印を守る組織として、封印騎士団が結成された。

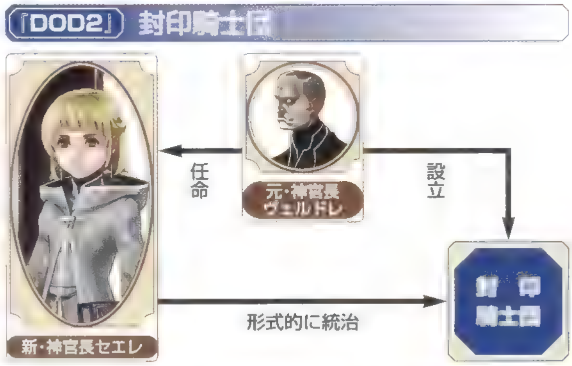
しかし、ここで新たな悩みとして浮上したのが、封印の女神を務める存在が、人間をはるかに凌駕する力を持つ竜に変化したということ。御しがたい存在である竜の封印を、永遠のものにするにはどうすればいいのか。その答えが、紅き竜に5つの「封印の鍵」を施し、それらを武力を持って永遠に守護する、という考えだった。アンヘルに地獄ともいえる負荷を負わせるこの計画は、途中でカイムの妨害を受け、騎士団は創始者であるヴェルドレと、団長のオローを失う。しかし、その犠牲の甲斐あって封印の鍵は無事完成し、鍵が存在する場所は騎士団の直轄区として統治されるようになった。そして、亡きオローに代わってジスモアがその地位を継いだとき、騎士団は大きな変貌を遂げる。すなわち、武力によって民衆を統治するようになったわけだ。むろん、民衆はこの騎士団の変貌を快くは思わなかっただろうし、新たな神官長・セエレも騎士団の武力統治に反対したはずだ。しかし、すでにそのころには騎士団の武力統治の礎は完成しており、神官団は形式的にしか騎士団に口を挟めなくなっていた。こうして強い権力をその手に収めた騎士団はその力に溺れ、腐敗することになった。



↑本来ならば、自分より地位が上の立場であるはずの神官長・セエレに対しても、ジスモアは傲慢不遜な態度を崩さない。

封印騎士団のルーツ





封印騎士団組織図



WEAPON STORY

ウェポンストーリーとは、『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズに登場する各武器にまつわる物語。この世界における戦いの歴史やかつての持ち主の想いなどが刻まれている

Drag-on Dragoon + Drag-on Dragoon2 all weapons



Drag-on Dragoon

ウェポンストーリー全65種

Drag-on Dragoon Weapon Story - 65all kinds

前作『ドラッグ オン ドラグーン』にて、カイムが使用したすべての武器のウェポンストーリーを掲載。多くの場合が悲劇的な結末を迎えており、より優れた武器が求められた、混乱と闘争の歴史が見て取れる内容となっている。

没落した王家の剣
Glory's Bane

Level1 邪悪な竜により国を滅ぼされた王族の剣
その栄華を誇る派手な装飾とは裏腹に、刀身には滅ぼされた王族の怨念が込められているという

Level2 王族の怨念は持つ者を呪い、
この剣を振るった者は毎夜、悪夢にうなされ続け、最後には必ず不幸な死を迎える

Level3 ある小国の王も剣の美しさに心を奪われ、悪夢にうなされ続けながらも常に身に着けていたが、同じように悪しき竜によって国を滅ぼされた

Level4 この呪いから解放されるには、この剣を使い王家の血筋を絶った悪しき竜の命を奪うことらしいのだが、未だかつて呪縛から逃れた者はいない…

死の舞踏
Deathdance

Level1 遥か昔、強大な力を持つ隣国の圧力に苦しみ、崩壊寸前の小さな王国があった。隣国に攻め込まれた国は女子供も容赦なく処刑され滅亡していく

Level2 王国には美しく、そして勇敢な姫がいた
王国の危機を救うために立ち上がる姫。
姫は踊り子に化け隣国の皇帝の酒宴に潜り込む

Level3 姫の舞は恐ろしいほどに妖艶で美しく皇帝も一瞬にして心を奪われた。姫を呼び寄せる皇帝
気づいた時には彼の胸に刃が突き刺さっていた

Level4 その後、皇帝を失った隣国は勢いが衰え滅亡した
王国を救った美しい姫の伝説は、今も語り継がれ、この剣を持って舞うことが踊り子の夢とされる

古の覇王
Ancient Dark

Level1 太古の文明で絶大なる権力を持っていたといわれる王が所持していた剣。その覇王の手により王国は栄華を誇り、繁栄を極めたが…。

Level2 熟れた果実は腐り落ちていくのみ。
王の権力の下で驕り高ぶり自ら歩むことを止めた民により、王国は堕落し衰退の道を辿っていく

Level3 すでに己の力ではどうすることもできなくなっていることに気づいた王は、邪神を自らの愛刀に召喚し、堕落した民の虐殺を繰り返す

Level4 剣に宿りし邪神は血を吸うことの喜びに打ち震え、最後に残った王の命を奪った頃には、白銀だった刀身が、血に染まり漆黒になっていったという

少年の欲望
Boyhood Dream

Level1 少年は若く、美しかった。
彼は村から村を渡り歩き、次々と村娘達に甘い言葉を囁いて結婚を申し込む

Level2 彼女達は少年に家畜や、家や、お金、そして愛情を惜しみなく与えた。だがある祭りの夜に少年のウソがすべての村娘達に発覚してしまう。

Level3 娘達の怒りは凄まじく、妖精王の力を借りて少年に呪いをかける。それは生きながらにして剣に封印されるという魔術であった

Level4 今も冷たい刃の奥深くから、己の罪深さを嘆く少年の声なき叫びが聞こえるという

領主の狩猟刀
Hunting Knife

Level1 とある国の領主が狩猟の際に必ず持ち歩いた、お気に入りの剣。領主は動物の命を奪う快感に溺れ、意味もなく日々狩猟を続けていた。

Level2 ある夜、森の動物達が集まり話し合いをした
「これ以上、殺戮を繰り返すつもりなら自分たちが領主を討つしかない！」

Level3 領主の屋敷を囲み、機会を窺う森の動物たち
その様子に気づいた領主は大喜びする。
「このわしに狩られたがっておるのか！」

Level4 喜び勇んだ領主の前に、非力な動物達はなす術もなく、すべて狩り殺され森からは動物達の姿が消えた。結局、領主は天命をまっとうしたという

輪廻転生
Reincarnation

Level1 深い森に囲まれた領地をもつ貴族に伝わる、丸い刃を持つ特殊な剣。その剣を使う者は大天使の祝福により三度再生するといわれている

Level2 元々は拷問用の武器で、外の刃は相手を両断できるように鋭い切れ味で、内側の刃は苦痛を与えるために刃を鈍くしてある

Level3 柄の部分には毒を入れることができ、相手の身体に剣先を突き刺すと鋭い突起の先端から毒が飛び出し、相手を即座に死に至らしめる。

Level4 あまりの残虐さゆえ時の皇帝より使用を禁じられた後、歴史の裏舞台で暗殺用の武器として独自の進化を遂げることになった

地竜の鉤爪
Dragon's Hook

Level1 帝国の考古学者が聖なる地の遺跡から掘り出した謎の化石。何かの生物の化石らしいのだが、化石を包む岩が異常に硬く手をつけられずにいた。

Level2 当初は貴重な化石を前に、慎重に、丁寧に扱っていた考古学者だったが、いかなる道具や強力な火薬を用いても覆った岩を砕くことができない。

Level3 壊すどころか削ることもできない化石に苛立ち、己を見失った考古学者は化石に頭を何度も打ちつけ、そのまま絶命してしまった。

Level4 黒光りする刀身は地竜。地竜の爪は闘いの中、流れる血で削られていく。それを知っていれば考古学者は無駄な死を迎えずに済んだであろう

首切り包丁
Butcher knife

Level1 滴り落ちる肉汁、口の中に広がるハーブの香り。その料理人が作る肉料理は、シンプルでありながら、誰もが唸るほどの美味しさだった。

Level2 彼の店には連日行列ができ、贅を知り尽くした時の公爵ですら彼の料理を味わうためならば、お忍びで城から抜け出すほどであった。

Level3 料理人の笑顔は、ひとたび調理場に入ると真剣そのものになる。彼が取り出した大きな肉の塊はどうやら食用のものではなかったのである。

Level4 時代が移りすぎ、料理人もその店も、その街も消え去った今も、彼が使った包丁だけは錆びることなく次の出番を待ち続けている。

涅槃の短剣
Kris

Level1 神殿建立の際、人柱となる少女が自らの命を絶つために使った短剣。代々の人柱の命を絶ってきた剣身からは少女達の魂が舞い踊るといわれている。

Level2 第一代の人柱は敬虔な信者であった。清らかなる少女は純粋に神殿の礎となることを選び、自らの命を絶った。

Level3 第二代の人柱は心優しい町娘であった。人柱に選ばれたことを悲しみながらも、人々の役に立つならばと、少女は命を絶った。

Level4 第三代の人柱は盗みを働いた娘であった。娘は神を呪いながら息絶えた。その時から、直刀であった剣身は捻じ曲がったといわれている

白蝋の剣
Swordbreaker

Level1 鋸状の刃で相手の剣と肉を切り裂く剣。この剣をあまり使い過ぎると引き裂く時の振動で指がしびれ、蝋のように真っ白くなり体が動かなくなる

Level2 今よりも何百年も昔、黒き肌の騎士はこの剣を使いこなし数々の武勲を立てていった。次第に漆黒の体は雪のように白くなってゆく…

Level3 時が経ち、国の威信を懸けた大戦で敵大将の首を討ち取り勝利を治めた黒き騎士。彼の体は既に白を超え透明で誰の目にも見えなくなっていた。

Level4 勝利に喜び歓声が上がる中、一人の兵士が空に向けて放った祝矢が黒き騎士の心臓を貫く。しかし兵士達は誰一人、彼の死を知ることがなかった…。

カイムの剣
Caim's sword

Level1 カイムの父の形見の剣。国王であった父は強く優しい存在で、幼い頃からこの剣を持ち闘う彼の姿にカイムは憧れていた。

Level2 しかし、平和だったカイムの国にも帝国の影が忍び寄る。帝国は日々勢力を拡大し、やがてカイムの城にブラックドラゴンの軍勢が襲い掛かる。

Level3 「カイム…フリアエを連れて逃げろ」襲撃された城の中で、父はカイムにそう告げる。カイムが返事をする間もなく、目の前で父と母が惨殺された。

Level4 「国を滅ぼし、父と母を殺した帝国とドラゴンを倒す！」亡き父の形見を手にカイムは誓う。たとえそれが憎悪の炎で彼を焼き殺そうとも

月光と闇
Crescent

Level1 常に強烈な熱気を放ち続ける大理石でできた剣。冷気を司る月神の加護を受ける者のみが熱に屈することなく剣を握ることができるという。

Level2 ある屈強な戦士がこの剣を手に戦場に向かった。雄叫びを上げ最前線へ向かう戦士。その目の前に幾百の弓兵部隊が…。彼の体を数百もの矢が貫く。

Level3 しかし！彼の体からは一滴の血も流れず、それどころか確実に心臓を貫いているのに、その力はいっこうに衰えない。戦いは彼の軍が勝利を収めた。

Level4 勝利を手に駐屯地に戻る戦士。そこで剣を置くと同時に彼は氷に包まれて絶命する。月神の強い魔力が彼の命を永遠に奪ってしまったのだ。

人斬りの断末魔
Slaughterum

Level1 人を切る快感に溺れ、毎夜罪もない者の命を奪い、その血でこの世のものとは思えぬ素晴らしい絵を描き続けた悲しき哀れな絵師の剣。

Level2 絵師には夢があった。「僕の絵で世の人々の気持ちが安らげばいい」そんな気持ちで絵を描き続けていたのだが…。

Level3 彼の芸術は認められず、そればかりか変人として街の人々から冷たい視線を受け続ける。絵師の繊細な心は次第に崩壊していった。

Level4 「赤！赤い色！！アガーッ！！」叫びながら人々を殺め続ける哀れな絵師。最後は自らに刃を刺し、笑顔で息絶えた…。

連合軍兵士の剣
Soldier's sword

Level1 ある一族が守り続けてきた特殊な製法で鍛え上げられた剣。その製法は決して他者が知ることはなく、一族のものだけに伝えられる術だった。

Level2 門外不出の剣の製法を奪いに、この一族に入門した敵国の兵士。兵士はその技法を習得し国へ帰る手筈を整えていた。

Level3 しかし、彼には大きな悩みがあった。一族の血を引く娘に恋してしまったのだ。一緒に駆け落ちしようとすすめる兵士。娘も共に歩むことにした…。

Level4 一族の元から立ち去る日すべてを知った娘は秘術を守るため兵士を切り殺して自らの命をも絶つ。そして今も、秘術は一族に伝えられている…

デボルポポル
Debol'popol

Level1 姉妹の刀匠「デボ」と「ポボ」が叩き上げた剣。デボの剛力とポボの繊細さ。王国のどんな鍛冶屋が挑んでも、この二人に勝てるものはいなかった。

Level2 ある日、二人の評判を聞きつけ一人の吟遊詩人が現れる。詩人の天使のような美しい容姿とやさしい性格に二人は心を一瞬にして奪われた。

Level3 詩人の愛をその身に受けようと必死で剣を作る二人。だがお互いが詩人を求め醜く競いあったためにに出来上がるものはなまくらな刀ばかり。

Level4 それを見かねた詩人は二人を嫁に迎え入れる。深い愛情に満たされた姉妹は、更に腕に磨きをかけ、この銘刀「デボルポポル」を作り上げた。

護衛隊士の誉
Guardian's Fame

Level1 聖人の護衛隊士達が所持していた剣。飾りのない質素な造りで、幾度となく戦闘をくぐり抜けてきたにも関わらず折れることはなかった。

Level2 聖人を護衛するのは14人の少年少女達。いずれも親に捨てられた孤児ばかりである。そんな子らと家族同然として聖人は共に生きてきた

Level3 あるとき数十人の山賊に襲われた一行は、聖人を守るために決死の戦闘を行う。傷ついても何度も立ち上がり、聖人の乗る馬車を守り続ける。

Level4 やがて山賊と共に護衛隊士は全滅。救われた聖人はその働きに涙し、この剣を持った者が救われるよう願いを込めて祝福儀礼を施したのである。

解放の剣
Sword Freedom

Level1 自由の象徴としてその時々の英雄が所持していた剣。正義を執行する者への祝福として教会より魔術である「神の槍」を使うことが許されていた。

Level2 最初の英雄は、攻め込んできた異国の軍隊を圧倒的な力でねじ伏せた指揮官だった。彼はその手で何人もの敵兵を血に沈めた。

Level3 次の英雄は、国王に歯向かう革命軍を打ち破った司令官だった。彼は革命軍のメンバーを次々と捕らえ、その場で処刑していった。

Level4 最後の英雄は、異国を侵攻し植民地とした功績をたたえられた将軍だった。占領後、彼は何万人もの罪なき人々を虐殺した。

鉄塊
Ironcluster

Level1 この世界で最も大きな剣。普通の人間では振るうどころか動かすことすらできず、今までこの剣を使おうと思う人間はいなかった。

Level2 この大剣を所持していた「バッカス将軍」は、弱者の命でさえも容赦なく奪う冷血漢で、自分の力を誇示するために殺した敵の鎧を溶かし作り上げた。

Level3 命を奪う度に重くなる大剣。次第に持ち運ぶのさえも困難になり、誰にも、当の本人さえも扱えなくなっていった。

Level4 ある朝、バッカス将軍の惨殺死体が見つかる。屍の傍らには血に染まり肉片の付いたこの鉄塊。いったい誰がこの剣を振るったのであろうか…。

焔の簀
Flamberge

Level1 「火炎」の意味を持つ剣。波状の刃は相手の傷口を広げ致命傷を負わせる。元々、この剣はどこにでもある普通の剣だったという。

Level2 太古の時代、竜との果たし合いに挑んだ者がいた。灼熱の炎に溶かされ続ける刀身。戦士は最後の力を振り絞り竜の舌を引き抜き刀身に巻きつける

Level3 刀身は瞬く間に炎に包まれ、竜の炎と互角の力を持つようになる。しかし、その灼熱ゆえ最後には竜も兵士も灰となり、この剣だけが残った。

Level4 以来、この剣には竜の炎の力と強力な魔力が宿り、力のないものが振るおうとするとたちまち紅蓮の炎にその身が包まれてしまうという

信義
Nobuyoshi

Level1 遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた。自分の才能に限界を感じ始めていた彼は、ある日妖怪と契約をしてしまう。

Level2 妖怪の力により、次々と新しい歌を発表する歌人。どの歌も素晴らしく、都中の評判となるついには将軍家のご指南役にまで昇進した。

Level3 ある日、妖怪が再びやってきて歌人に言った。「おまえの一生分の才能はもう使い果たした。おまえは二度と歌を詠むことができないだろう。」

Level4 妖怪の言ったとおり、彼は一行の歌も詠めなくなってしまう。世を儚んだ彼は、自害してしまった。その剣は今も彼の血で鈍く光っているという

貫正
Takamasa

Level1 初めて彼に会った時、鼻を突く異臭と苛立ちさえ覚えるみすぼらしい坊主姿からはとても名高い君主の下に仕えていた武士とは思えなかった

Level2 腰に差した愛刀がかろうじて彼の話が本当なのかもしれないと思わせた。いったい何が彼をここまで落ちぶれさせたのであろうか

Level3 彼の話によると、お家騒動に嫌気が差し自ら浪人になったのだという。しかし、見てくれに気を使い剣の修行を怠った武士に世の中は厳しかった…。

Level4 「あの時……掏植家とうまくやっていれば……。」そう言いながら彼はまた空を見つめる今もどこかで彼は途方に暮れているのであろう…

南海の魔神
Southern Sea God

Level1 七つの海を股にかけ商売を行った大商人がいた。商人は新たな大陸を幾つも発見し、巨万の富を築いていった。

Level2 ある時商人は、南海の海の底、太古の昔に海中に没した失われし大陸に「闇を呼ぶ剣」と呼ばれる魔剣が埋もれている、という噂を聞きつける。

Level3 商人は珍しい剣でまたも儲けようと、南海へと旅立つ。苦労の末見つけた剣は、魔神を模した石像の口に咥えられていた。

Level4 突如剣より無数の火の弾が発生。商人の船は海の藻屑と消えた。数日後商人の亡骸が海岸に流れ着く。その手には湾曲した長剣が握られていた。

ゆりの葉の剣
Sosun-patta

Level1 美しく湾曲した刀身からは考えられない、おそろしい呪いが込められた剣。自らを裏切った恋人を我が身と共に貫いた少女の怨念が宿っている

Level2 この剣に魅入られたものは、己の手が剣から離れなくなり、自らの意思とは関係なく人を殺めるこの呪いを解くには自分の腕を切り落とすのみ

Level3 自らの腕を切り落とし呪縛から逃れた者は、その剣に自分の精神が宿り、念じるだけで自由自在に操れるようになる。

Level4 腕を切り落とさなくてもすむ唯一の方法は、剣に宿りし少女の魂を魅了することらしいのだが、いまだかつて切り落とさずに済んだ者はいない。

鬼を裂くもの
Ogre Ripper

Level1 鬼に家族を惨殺された鍛冶屋が復讐のために鍛え上げた剣。斬りつけた者の魂を、また主の魂を吸い取り破壊の力へと転換する能力を持つ。

Level2 腕の良かった鍛冶屋は、王国より「鬼を斬る名剣を打て」との命を受ける。名剣を鍛えるべく苦心する鍛冶屋の家に、突如鬼が現れた

Level3 鬼は「鬼を斬る剣は、怒りと憎しみを持つ者が打たねばならない」と告げ家族を惨殺して去った。鍛冶屋は家族の亡骸を抱き血の涙を流した。

Level4 鍛冶屋は家族の亡骸も葬らず、剣を打った。剣が打ち上がり、復讐に燃える鍛冶屋。しかし、その姿は、鬼を斬る剣を持つ新たな鬼の姿だった。

断罪の斧
Judgment

Level1 若い二人が祝福を受けながら結婚しようとしていた。結婚式の前夜、夜の闇の中に小さく光る精霊の姿を花嫁が見つける。

Level2 精霊が囁きかける。「お前の夫をお前だけのモノにしないか？お前だけを愛するべきじゃないか？」花嫁の心の隙に精霊が甘く問いかける。

Level3 彼女が正気に戻った時には、手には血で染まる斧が握られ、床には夫の首が、首だけが転がっていた。「コレデオマエダケノモノニ…」

Level4 時が過ぎた今でも、夫の首を持った妻の亡霊が、血まみれのドレスを着て村を徘徊することがあるという。

赤の旋風
Crimson Gust

Level1 数百年前、赤装束に身を包んだ義賊がいた。悪徳商人から奪った財宝の使い道に迷った義賊は集めた金銀を溶かし煌びやかな斧を作り上げる。

Level2 初めは財宝の使い道に満足していた義賊であったが、斧がより豪華になるにつれ欲望に心を囚われ、罪のないものからも財宝を奪うようになった。

Level3 ある日、王国一の魔術師の屋敷に乗り込んだ義賊は一枚上手であった魔術師に捕まってしまう真の義賊だった頃に戻るように促す魔術師

Level4 しかし義賊の病んだ心はもう戻せないことを悟った魔術師は、彼の身を真紅の宝石に封じ込め、その自慢の斧に埋め込んだ。

不浄なる斧
Axe of Filth

Level1 野心家の魔術師が火トカゲを閉じ込めた斧
その破壊力と共に、炎の魔術を使うことができる魔剣に成長した。

Level2 魔術師は火トカゲの囁きを耳にする。「血を…さすればさらに強力な力を与えよう」。力の魔力にとりつかれた彼は、やがて人を殺めるようになる

Level3 「どうだ？我にもっと血を与えてみぬか？」
魔剣はそう囁き、さらに血と臓物を欲する
力にとりつかれた魔術師に抗う術はなかった

Level4 近年、魔剣と共に枯れ木のようになったミイラが発見された。闇に魅了されし者達に魔剣は今日も囁きつづける。「殺せ」と……

骨砕き
Bonebreaker

Level1 どこにでもあるような木材から削り出した持ち手と、使い道のなかったあまりの銑鉄からできている

Level2 どこにでもいるような年老いた鍛冶屋が
年の初め、ずっと開けていなかった小屋の扉を開けるためにこしらえた

Level3 どこにでもあるようなその扉の向こうは、見たことのない数の人骨で埋め尽くされていたが、年老いた鍛冶屋は誰にも言わなかった

Level4 どこにでもいるような年老いた鍛冶屋の
どこにでもあるようなその道具は
骨砕きといわれるようになった

渇きの戦斧
Killer Hunger

Level1 数多くの病人を治してきた名医がいた
彼の名声は都まで届き、やがて時の国王が召し抱えるまでになる

Level2 数年の後、国の王女が不治の病にかかった
名医といえど、どうすることもできず、彼女が楽に逝けるようにしてやるのが精いっぱいであった

Level3 娘を失った国王は医師を逆恨みした。医師の家族すべてを処刑すると宣言　懇願する医師の言葉にも耳を貸そうとしなかった

Level4 激怒した医師は、王家の井戸に毒を投げ入れる
水を飲んだ王室の人間は喉が焼けただれ
絶命した。その水で研いだのがこの斧である

処刑台の記憶
Executor

Level1 帝国軍の牢獄にある処刑台で使われていた斧
この斧で幾千もの首がはねられた　初めは処刑に使われていた、ただの疎むべき存在であった

Level2 製作者自らがこの斧に倒れたことをきっかけに、斧がただの斧でなくなった。斧は何かを求めるように、小枝を落とすように次々と首を狩っていく

Level3 民からの人望も厚い王国の将軍も断頭台に頭を乗せられ、民衆が見つめる中、その血を流していく
処刑者に善悪はなく、あるのは首のない骸だけ

Level4 数百年の時を経て、斧はさまざまな首を狩り続ける。数十の王国の処刑を執行し更なる受刑者を求め、歴史の中を彷徨う

双子の牙
Twin Fang

Level1 遠い昔、炎の力を持つ双子の神がいた。神は人間に火と知性、そして多くの言葉を与えて見守り続けていた

Level2 だが人は堕落し、双子の神の逆鱗に触れてしまう。双子の神は多くの都市に雷を落とし、洪水をおこし、炎で大地を焼き払おうとした

Level3 己の過ちに気づいた人間達は、神の怒りを鎮めるために巨大な斧を捧げる。それは幼い双子の血によって洗われた、呪わしき供物だった

Level4 神は幼い双子を星にしてやり、人が二度と過ちを繰り返さぬように斧に破邪の光を封じ込めたという

霞切り
Mist Slasher

Level1 ある村の少年と少女が恋に落ちた
少年は清く正しい心の持ち主で、少女は慎ましやかで明るい性格の子であった

Level2 小さな川が流れる、小さな村で、二人は野や山を一日中駆け回り、ツユクサの冠とスミレ草の指輪で小さな結婚式を二人で行った

Level3 ある日、仕事を失った少女の父親は村を去ることになる。少女は村に残るように泣いて頼んだが、もちろんその願いが叶うことはなかった

Level4 二人の涙は地に落ちて、小さな池を作る
この斧は、その池に住む神様が気まぐれに木こりに与えた不思議な力を持つ斧である。

王妃の玉座
Queen's Throne

Level1 アウストラシア王ジギベルト一世妃ブルンヒルデは西ゴート王アタナギルドの娘で夫の死後、あとを継いだ息子が摂政となり実権を握った。

Level2 一方、ネウストリア王キルペリク一世妃フレデグンデはアウストラシア王国の領土をいまいましく思い、ジギベルト一世国王を暗殺してしまう

Level3 アウストラシアとネウストリアは抗争を続け、ブルンヒルデの血族やフレデグンデの家族が次々と暗殺され、両国間は深刻な状態に陥る。

Level4 ブルンヒルデはネウストリア王クロタール二世との和平会談時に謀略に遭い処刑される。この斧はブルンヒルデの首を落した斧と言われている。

日出国の魔刃
Kashimu

Level1 東方の大商人が贅沢の限りを尽くし作り上げた至高の刀。その鋭い切れ味は空気をも切り刻み、斬られた者は痛みも感じずに絶命していくという

Level2 しかし、持ち主の業の深さが乗り移ったせいなのか、刀身に映る己の姿は醜い魔物の姿をしている。欲深いものが覗くとその姿はより醜く映るらしい

Level3 商人も自らの姿が誰よりも恐ろしく、目も当てられぬほど醜く映るので、できるだけ見ぬようにしていたのだが…

Level4 ある日、魔が差して覗いてしまったその姿は、
この世のものとは思えぬほどの醜い姿だった
ため茫然自失となり、その場で自ら首をはねた

嵐神の閃撃
Thundergod

Level1 破壊的な風を巻き起こす嵐神の怒りが込められた槍。運悪く、この突風を受けてしまった者は、骨だけ残し血と肉が吹き飛ぶ

Level2 ある村に風を自在に操るやさしい青年がいた
青年の評判を聞きつけ彼の前に現れた嵐神
「お前の力がどんなものか、わしと勝負じゃ！」

Level3 道行く剣士の外套を風の力で脱がせた方が勝ち
強烈な突風で外套を吹き飛ばそうとする嵐神だが
勝負は暖かいそよ風で薄着にさせた青年に

Level4 「人間の分際で、このわしに勝つな！
怒り出した嵐神は青年の血と肉を吹き飛ばす
その時の怒りが剣士の持つ剣に刻まれたという

火鱗の戦斧
Firescales

Level1 まだ人と神の境界が曖昧だった時代、天使と悪魔の大きな大きな戦争がありました。夜の闇は赤く燃え盛り、何人もの神が燃えて消えました

Level2 10日間の炎に包まれた後、100日間の洪水があり、1000日間の嵐が地上を吹き荒れ、動物も植物も形あるものはすべて灰になりました

Level3 巨人族を操り、最強を誇った堕天使ベリアルもついには熾天使の手により痛手を負い、幾重にも閉ざされた水の冥界に封印をされてしまいます

Level4 この斧は、ベリアルが封印前に傷ついた際に剥がれ落ちたウロコから削り出されて作られたといわれています

死神の大鎌
Deadly Sickle

Level1
地獄の門番である死神が持っていたといわれる、「永遠の闇」の入口を切り開くための大鎌
闇に落とされたものは二度と生まれ変わらない

Level2
その男も「永遠の闇」の判決を受けて、死神に落とされるのを待っていた
鎌の刃先が暗黒の闇を切り開きはじめる

Level3
その時、男は死神を後ろから突き飛ばした！
吸い込まれていく死神の姿
「愚か者め…意味のないことを……」

Level4
すると鎌がひとりでに男の足元を切り裂いた
地獄の門番は死神ではなく大鎌の方だったのだ
そして大鎌は、今も罪人を静かに待っている

背理の鎌
Traitor's Sickle

Level1
ある風の精霊が人間の若者に恋をした
精霊が人間と交わるのは禁忌であるにも関わらず、彼女の想いは日々募るばかりであった

Level2
種族を裏切る精霊に与えられるのは死である
風の精霊の長は彼女の首を刈るように仲間に命じ、精霊にのみ効果があるという鎌を用意する

Level3
気配を察知した彼女は、最後に若者にひと目逢おうと、森を駆け、海を渡り、山を飛ぶ。だが鋭い鎌を持った追っ手が彼女を追い続ける

Level4
数年後、村ではある少年が元気に飛び回っていた。少年は自在に風を操ることができたのである。父親は彼を見守り続ける。何も語らずに

招雷の槍
Lightning Spear

Level1
森の奥地にある古城から、夜の闇にまぎれて吸血鬼達が舞い上がる。村では多くの犠牲者を出したが、無敵の魔物の前になす術はなかった

Level2
そんな噂を聞きつけ、腕利きのヴァンパイアハンターが村を訪れた。だが、彼もまたあまりの吸血鬼の数の多さに一人では戦えないことを悟る

Level3
そこで四本の槍に秘石を埋め込み、村の若者に協力を依頼した。不穏な空気を察知した吸血鬼達はその夜、村に向けて一斉攻撃を開始する

Level4
壮烈な死闘の後、朝の光の中には傷ついたハンター達と灰に戻った吸血鬼だけが残っていた
以来、この槍は村の守り神として奉られている

王位簒奪者の槍
Throne Usurper

Level1
連合国王の亡き後、権力を握り悪政の限りを尽くした皇后を人民からの信頼の厚い将軍が討った
将軍は平民の出で、話はよくある英雄譚

Level2
将軍の出自は平民の中でも最下級、人を殺めることを生業としていた辻斬りである。15人目の標的を殺めたとき、警備兵に見つかり投獄された

Level3
審判はすぐに下った。極刑。しかし将軍の人生を大きく左右した才能、それは美貌であり、その姿が皇后の目にとまることで極刑をまぬがれる

Level4
皇后は将軍への愛情を注ぐが、それは執着へと変わっていく。将軍は皇后を虜にし失脚させることで王となる。是を知る者は将軍を簒奪者と呼ぶ

草原の竜騎槍
Dragoon Lance

Level1
昔、飛べない竜がいた。荒々しいが高潔な心を持つ彼は人間と交わることはなかった。だがある日、傷ついた若き騎士と一匹の竜が出会う

Level2
竜は騎士を助けると、彼が目覚めるのを見届け、その場を立ち去ろうとした。翼のない竜は、役立たずと人に忌み嫌われていたからだ

Level3
別れ際、騎士が言った。「この恩は生涯忘れない」
時が流れ、年老いた竜は人間の軍勢に取り囲まれる。竜が死を覚悟したその時……

Level4
「翼なき友よ！長く待たせたな！」あの時の騎士が国王となり、数千の兵と共に現れたのだ
竜は忘れていた牙を剥き出しにして吼えた

バールベリトの涙
Baalberith

Level1
バールベリトとは人と悪魔の契約の際に現れ認証を行う悪魔である。彼は多くの邪悪な契約を認め、次々と人間を地獄に堕としていく

Level2
あるとき、バールベリトは一人の人間の女を好きになる。それは病気の父を持つ若い女であった。彼女は悪魔に言う。「私の父を助けてください」

Level3
だが、そうすれば女は地獄に堕ち、悪魔のモノにはならない。悪魔は悩み、ついにひとつの答えを出す。「自分が代わりに地獄に堕ちればよい！」

Level4
急いで女の家に行くと、病死した父の傍らに眠るように女が死んでいた。死を理解できない悪魔は、女を延々と揺らし続けたという……

堕天使の槍
Corrupted Angel

Level1
246の教会をもつ、大きな宗派があった。数百年も続く由緒正しき聖道。57代目の大神官である彼も、聖道への伝導活動を貫き通していた

Level2
真面目を通り越して愚直。まさに神の申し子、誰からも慕われる立派な神官であった。しかし、彼の聖道は愚直ゆえに堅く、外圧に弱くもある。

Level3
この宗派を擁護していた国の王子が彼に問いた
「神と私のどちらが正しいか？」彼は迷うことなく、神と答える。その答えに王子は激怒した

Level4
彼の宗派は邪教と御触れが回り、数百年の聖道が一瞬で霧散した。彼は罵りを受けながらも王子に面会。持参した槍で己の喉をつき許しを請うた

兵士長の聖槍
The Spear Longinus

Level1
兵士長はその「死」を確かめる

Level2
己の感触は天地の涙へ

Level3
流れる血は闇から光へ

Level4
教えは命を奪い、新たなる命を与える

血族の紋章
Bloody Emblem

Level1
武芸に秀でた兄弟が治める国があった。剛の武を持つ兄と、柔の武を持つ弟。兄弟は非常に仲がよく、国政はいたって安定していた

Level2
ある日、一人の少女が兄弟に質問をした
「お二人は戦いで負けたことがないとお伺いしました。では、お互いが戦うとどうなるのですか？」

Level3
二人は、互いに自らの優位性を主張し合った
それは激しい口論になり、末には兄弟同士で殺し合いをはじめてしまった

Level4
この争いを見かねた神は、天から怒りの槍を降らせた。槍は兄弟を貫き、二人は息絶えた。人々は神の怒りを恐れ、この槍を祭壇に祭ったという

守りの槍
Spear of Defense

Level1
牛を飼うことで生計を立てている小さな村があった。だが、その牛を狙って狼の一団が村を襲うようになる

Level2
牛飼い達は必死で守ろうとしたが、狡猾な白い狼があざけるかのように村人達をあざむき、日々犠牲になる牛が増えていった。

Level3
「村を捨てよう」そんな話が出たときに、村でいちばん無口だった牛飼いが槍を持って外に出ていった。村人達に誰一人止める者はいなかった

Level4
二日後、村の近くで白狼の死体と槍だけが横たわっていた。村人達は牛飼いがいつでも戻れるように、槍を村の入口に掲げ、大切にしたという

皇帝の槍
Emperor's Spear

Level1　一代で大帝国を創り上げた東方の皇帝の愛槍。雷を纏いて闇を断つといわれ、かつてはとある神殿の護神槍として奉じられていた。

Level2　剛勇で名を馳せた男は神殿より護神槍を強奪、大陸に覇を唱える戦いに身を投じる。男は雷を纏い次々に各国を侵略、皇帝へと昇りつめたのだ

Level3　大陸を手中に収めた皇帝であったが、その恐怖と圧制に各地で反乱が相次ぐ。ついには自軍の将にすら裏切られ、帝国は崩壊したのだった。

Level4　この呪いから解放されるには、この剣を使い王家の血筋を絶った悪しき竜の命を奪うことらしいのだが、未だかつて呪縛から逃れた者はいない…

魚人の宝杖
Mermair's Spear

Level1　南海の孤島の付近に生息していた醜い魚人が持っていた槍。島民を怪しげな歌声で海中に引きずり込み、その肝で自分の命をつないでいた。

Level2　その魚人に愛する家族を殺され、復讐するために立ちあがった島の青年。青年の手により、魚人は尾鰭を切り取られ瀕死の状態になる。

Level3　泳ぐことが困難になりもがき苦しんだ魚人。自らの行いを悔い改めた魚人は、改心の印に青年に家宝の槍を渡し、尾鰭を返してもらう。

Level4　しかし、生きるためにまた島民を誘い出し、肝を喰らい続けた哀れな魚人は、青年に自ら渡した槍で心臓を一突きにされ、その命を終えた…

忘却の羽根
Feather of Memories

Level1　強烈な一撃で相手の記憶を消し去る鎚。殴れば殴るほど、記憶は失われ最後には自分自身の存在すら忘れてしまう。

Level2　ある日、この槌を手に入れた過去に悩める兵士が自らの頭を殴りつけた。次第に失われていく兵士の記憶。

Level3　記憶を失うと同時にさかのぼっていく思い出自分の過ちで仲間が死んだとき…固い決意で兵士になったとき…目の前で両親を殺されたとき……

Level4　幼少の頃の記憶に戻り、未来に希望がもてるようになったときには、兵士の頭はすでに潰れ、そのまま息絶えた……

雷龍の叫び
Thunder Dragon

Level1　家臣の策略により隣国との結婚を強いられた姫。道中、姫の命を奪うために雇われた盗賊たちに一行は襲われる。

Level2　懸命に応戦するが手練れの盗賊たちになす術もない。姫の首に刃が向けられたその時、一人の護衛兵士が自らの命と引き換えに雷竜を呼び出す。

Level3　雷竜が盗賊を一掃した時、兵士はすでに息絶えていた。その心意気に心を動かされた雷竜は己の力と兵士の魂を鎚矛に込め、姫に手渡す。

Level4　兵士の遺志を引き継いだ姫は、その鎚矛を手に戦場に出向き功績をあげる。そして自らの国をも制圧し策略を企てた家臣を討ち取り仇を取った

匠のつるはし
Crafty Pickaxe

Level1　その男が手がけた建造物の数々は、その美しさから国の宝と称えられていた。数々の建造物を生み出すこのつるはしもまた、神器と称えられた。

Level2　ある時、隣国との間に戦が勃発した。国中の男達が徴兵される。男もまた、例外ではなかった。

Level3　破壊を好まない男は、戦には向いていなかった。戦禍の中で、男は殺され、男の築いた美しい街並みは破壊された。

Level4　創造を好む男は、殺される最期の瞬間まで、人を殺めなかったという。この神器が次の主にもたらすものは、破壊の力か、創造の力か

亡国の礎
Buried Kingdom

Level1　少数の悪魔が支配する国。荒んだ国政を憂う十名の若者が、武器を持ち決起した。しかし国民は、恐怖心から、誰一人彼らに協力をしなかった。

Level2　人間による革命はなされた。悪魔は退けられ、若者達が政の世界についた。悪魔を退けたこの武器は、神の力が宿ると称された。

Level3　しかし、恐怖がない世の中を願った若者達もまた自らの保身にまわる。彼らは情報統制と公開処刑を中心とした、恐怖政治を布いた。

Level4　国民が立ち上がった。十名の若者は捕らえられ、公衆の面前で処刑された。悪魔を退けた武器は、処刑場でその神の力を印象づけたのであった

悪魔の鉄棍
Demon Rod

Level1　世に知られた非道な山賊。200人からの軍団を率いるのは誰もが恐れる二人の兄弟である。彼らは秋になると、ふもとの村を襲っていた

Level2　困り果てた村人は流れ者の醜い魔道士に助けを求める。魔道士は村の娘との結婚と引き換えに山賊を倒すと宣言、村人は渋々約束をした。

Level3　魔道士は一本の鉄棍を山賊に渡すように伝えた呪われた鉄棍を手にした山賊の兄弟は錯乱し、仲間と共に自らの命を絶つ。村は救われたのだ。

Level4　だが、村人は魔道士を殺してしまう。まもなく村に疫病が蔓延し村人は死滅してしまう。そして残ったのは呪われた一本の鉄棍だけだった

拷問部屋の肉塊
Torture

Level1　最初のひと月でその鉄塊は百人の男と女と老人と子供の両足を潰した

Level2　次のひと月でその鉄塊は百人の男と女と老人と子供の両腕を潰した

Level3　次のひと月でその鉄塊は百人の男と女と老人と子供の頭を潰した

Level4　次のひと月ですべてが潰されそこには肉塊だけが残り血に染まった鉄塊とそれの区別はつかなかった

聖なる鎚矛
Holy Mace

Level1　ある国の大司教が誕生祭の際、若き13人の司祭達に授けた数枚の羽を持つ儀礼用のメイス大司教の死後、国は戦乱の渦に巻き込まれた

Level2　若き司祭達は大司教の教えを信じ、戦おうとはしなかった。一人また一人と戦争の中で倒れる彼らは、それでも平和を叫ぶ。無力と知りながらも

Level3　暴力を振るうことを嫌い、このメイスを使わなかった最後の一人の司祭。やがて戦闘のまっただ中で彼も命を落とす。

Level4　血にまみれたメイスが地に落ちた時、大天使が黒き涙を流しながら舞い降り、13人の魂と引き換えに呪わしき力と魔力をこの武器に与えた

炎風の鎚矛
Blazing Mace

Level1　赤き竜の羽から作り出されたといわれる矛。まだ帝国も連合もなかった時代、世界では亜人が幅を利かせ人々は怯えることしかできなかった

Level2　亜人の横暴に耐えかねた人々は、一人の名もなき青年に亜人制圧の願いを託す青年は力を得るため赤き竜と契約を結びに向かう。

Level3　赤き竜と契約を結ぶために何度も闘い続ける。竜の隙を突き、遂に勝利を収めた青年だったが、竜は既に別の者と契約していたのだった。

Level4　青年の強い意志と胸に秘めた希望に共感した竜は自らの羽の一部を刃にし青年に渡した。鎚矛を手に青年は亜人たちを制圧し世界に平和が訪れた。

破戒の鎚矛
Mace of Corruption

Level1 一人の魔法使いが鉄塊から一振りの槌を生み出した。魔法使いといっても、小さな火しかおこせない、見習の魔法使い

Level2 体躯ばかりが大きく、大飯食らい。魔法使いのイメージと大きくかけ離れた男。兄弟子からいつも馬鹿にされ、師からも破門寸前であった

Level3 ある日、兄弟子と一緒に魔法の触媒の薬草散策に赴いたときに事件がおきる。兄弟子の罵りが原因で口論となり、鎚で兄弟子を殺めてしまう。

Level4 兄弟子の血を吸った槌は異形となり、その魔力を吸い成長した。男は魔を槌で補完できることを覚え師まで手にかける。鎚は恐るべき力をもった

破獄の針鼠
Killer Mouse

Level1 学者は自分の存在意義を追い求めた。どうして自分がいるのか？父母がいて自分がいるのは子供でもわかる。だが人間はどこからやってきたのか？

Level2 神が創りだしたのか？学者は悩み続け、その答えを空に求める。人は万物の構成要素のひとつであり、その中でも大きな存在なはずだ。

Level3 万物は太陽、月、星、大地、人で構成されており人だけが唯一破壊的な存在だと考えた。ある日、学者がそんな仮説を酒場で得意気に話した

Level4 説法にも似たそんな話を聞き、一人の老人が大声で笑い、鉄塊をテーブルに載せた。「ここにすべてがある。」そう言い残し老人は去っていった

農民の残夢
Iron Scraps

Level1 悪政に悩んだ農民が領主を討つために鉄屑を集め作り上げた武器。その歪んだ鉄屑には農民たちの血の願いが込められている。

Level2 いくら農民が苦しめど何の助けも出さない領主「わしらがこんなに苦労しているのに許せん！」一致団結して領主の元へ向かう農民たち

Level3 朝日が昇った瞬間、一気に領主の城に乗り込む！しかし、実は領主も国のために農民から泣く泣く高い税金を徴収し、自らも貧しい生活を送っていた

Level4 無能な領主を哀れに思った農民達は武器を捨て、領主と仲良く、そしてひもじく暮らした……

嘆きの鎚矛
Mace of War

Level1 海賊退治を命ぜられた傭兵が携えていたメイス。息子と共に海に出た彼は、その強さゆえ海賊から恐れられる存在になっていった

Level2 あるとき、魔道士が率いる海賊船団に遭遇した一行は、召喚されし海竜に反撃をされる。そして不幸にもその牙は若き息子の命を奪ってしまう

Level3 最愛の子供を失った戦士は混乱の中、海賊と海竜を屠る。だが、失った息子の命が戻るはずもなく、絶望した彼は自らの命を絶つ

Level4 傭兵の涙はやがて海の神の知るところとなり、それを哀れんだ神によって、このメイスには海神の爪の魔力が宿ることになった

髑髏の宴
Skull Mace

Level1 邪神に魂を捧げた司祭が持っていたメイス。まだ邪教団が小さな集まりだった頃、司祭は神からの啓示を受ける。「新鮮な人間の魂を神に……

Level2 司祭は、生贄として邪神に捧げられた人間達の首を、鎚にくくりつけてゆく。次第に怪しげな瘴気を放つようになっていくメイス……

Level3 邪教団が大きくなっていくにつれ増える髑髏やがて、増えた髑髏たちは一人の男の顔へと変貌を遂げていく。司祭にも見覚えがある顔。

Level4 それは、司祭の顔であった。邪神への完全な忠誠心から、悪魔に姿を変貌させた司祭は、人間である自分の姿と決別したのであった

聖石の杖
Holy Gem Rod

Level1 世界の西の外れに、魔法の力を地盤とした魔道王国が存在した。500人の「元老」といわれる魔法使いが、街のすべてを仕切っていた

Level2 真夜中でも真昼のように街を照らし、人々は何の苦労も疑いもなくその魔力を礎に生活を営む。ある日501人目の元老が新たに就任した。

Level3 若干10歳の少年が501人目の元老。年端もいかない少年は稀代の魔術の天才。わずか2年と15日で元老の長に就任した。この時12歳

Level4 魔術の天才といえど、若干12歳の子供。大人になる葛藤と共に、己の存在意義を考えはじめ、永久を求めて自ら石と化し永遠の聖石となった

賢者の意志
Will of the Wise

Level1 北の島国で、国中から厚い信頼を集めた司祭がいた。「千里を見通す大賢者」と呼ばれた彼はいつも杖を片手に地方を巡礼してまわっていた

Level2 その杖をかざせば、どんな病気や怪我もたちどころに治すことができた。その杖をかざせば、どんな荒れた畑にも作物が実った

Level3 その杖をかざせば、その人が嘘をついているか見抜くことができた。その杖をかざせば、悪事を行った者が懺悔を始めた。

Level4 その杖をかざせば、どんな怪物も引き下がったその杖をかざせば、天使の禁止されている言葉で魔物を焼き尽くした

痩躯の魔術師
Lean Sorcerer

Level1 痩躯の魔術師が握っていた杖
魔術師はひどく冷徹で意地の悪い性格だったため
いつも町の人々や弟子から憎まれていた

Level2 己の身に危険を感じた魔術師は、悪魔の力を借り、
恐ろしい魔力を持つ杖を作り上げる
自らの精気を失うのと引き換えに…

Level3 その杖の強大な力に我が身の精気を奪われ
痩せ衰えていったが、魔術師は構わず杖を使って
傍若無人の行いを繰り返す

Level4 結局、魔術師は弟子の陰謀から我が身を守るため、
死ぬまでこの恐ろしい杖を手放すことはなかった
最後には骨と皮しか残ってなかったという

知識の杖
Rod of Knowledge

Level1 自らの意思を決めるために影響を受ける要素
問題領域における意思決定のうえで対象となる
概念対象および科学的事実や客観的事実然り

Level2 事実に対する判断規則や判断手続き
問題領域において誰もが知り得るものでもあり
経験に基づく「目分量」や「直感力」然り

Level3 あるいは推論の制御にかかわるものであり
どれを選択するか焦点をどこに当てるか
つまりはそれら、事実・判断・推論

Level4 「思いや考え」他者に価値があると認められ
自身に揺るぎない「正当化された真なる信念」
これらを理解するもののみが力を発揮する



ウェポンストーリー 全67種

Drag-on Dragoon2 Weapon Story - 67all kinds

ノウェとその仲間たちが使用した全武器のウェポンストーリーを掲載。前作にも登場した武器のなかには、十八年間の経緯が追加されているものも。また、前作のキャラクターが使用していた武器もあり、前作のその後の話などが語られている

ノウェの剣



Level1

双刀の金獅子と呼ばれた英傑が初陣の折、彼と共に剣技を磨いた女騎士より贈られ、以後彼の愛剣となったのが、この剣である。
剣は幾度もの戦から男の命を救い、仲間の命を救った。双刀の金獅子は我が身のように剣を大切に扱ったといわれている。

Level2

ある時、双刀の金獅子は司祭の神託に従い、未踏の地へと赴いた。そこで一匹の竜と一人の幼子に出会う。竜は人語を操り、幼子は竜語を喋った。この幼子こそ神託にあった救世主であろう。男は竜に幼子を連れ帰りたいと申し出た。竜は男に問う。貴様は幼子を父から引き離すだけの代価を持っているのか？…と。

Level3

双刀の金獅子は答えた。
私がこの幼子の、人の父となろう
あなたが教える竜の知恵だけでは、この幼子は地を這う愚竜となる
あなたでは教えられぬ人の生き方を教え、竜にも負けぬ騎士へと育ててみせよう。この幼子に与える未来こそが、代価とならないだろうか？

Level4

竜は不機嫌に男を見下ろし、せせら笑うように言う。ならばお前がこの幼子を連れゆくが良い。しかし儂も共にゆく。人の父は貴様に任せるが竜の父は儂にしか務まらぬからな
双刀の金獅子は竜の言葉を受け入れて、さらに自らの剣を違えぬ信義の証として譲った。くだらぬ、と竜は言い捨て、剣は彼と幼子の古巣へと投げ込まれたという

オローの剣・鷹



Level1

ジスモア様配下の騎士が、オロー様の剣を盗もうとした時の事です
ジスモア様は騎士を叱責し、処刑なさろうとしました。
騎士は嘆きました。「私は少しでもオロー様に近付きたかったのです」
事情をお知りになったオロー様は、憤慨するジスモア様を遮りながら、その剣について語り始めました

Level2

「この剣はエルフの神話に語られる兄弟の破壊神の持ち物を模した物だ
兄は"鷹"と呼ばれ、智に優れた弟は"獅子"と呼ばれ、武に愛されていたという。
二人がまだエルフであった頃、人間との大きな戦があった。二人はエルフの魔将、猛将として戦った」

Level3

「鷹の智は竜語魔法すら操り、獅子の武は万軍を引き裂いた。二人がエルフと人間との戦を鎮めるのに、そう時間はかからなかった。戦が終わると、二人は智と武を試すものを失った。…だが、二人は智と武を求め続けた。やがて鷹は世の理を越え、破り、荒ぶる獅子は大地に、天に亀裂を入れた」

Level4

「エルフ達は、破壊神と化した鷹と獅子を"勇者の時間"に封印した。億千の命と魂とを使って。…おまえの罪は鷹、獅子に類するものだ。ジスモアよ、剣に免じてこの者の処刑を許してやってくれ」…オロー様の恩情により、騎士は許されました。
その時のジスモア様の眼には、深く暗い影が差しており、今となってもその眼を忘れられません。

オローの剣・獅子



Level1

死、骸、暴…
十八年前、帝国と連合国が争う戦乱の中、オローは連合国の将として一軍を率いていた。
敵も味方もわからぬ大戦の最中、世界を"大災厄"が襲った
害を装く雷丸と共に、オローは数多の部下と、故国を失った

Level2

飢、害、荒…
"大災厄"は英雄達によって鎮められ、戦乱もその火を消した
だが、両者の残した傷は、あまりにも深かった。
オローは単身、各地を遍歴し人々を救った。災厄の傷と、人々の困窮はオローの心に深く、冷たく刻み込まれた。

Level3

旗、鎧、槍…
オローは旅の途中、英雄達が組織した騎士団が、あの"災"を封じ人々を安んじていることを聞く。
一人では救いきれぬ人々の数、身をもって知る災厄を封印すること
オローは迷うことなく入団した。
騎士達を従え、さらに多くの人々を救ったオローの目は、輝きに満ちていた

Level4

死を以って知る、愛と、憎しみ
英雄達の確執に巻き込まれ、オローはその命を落とす。ジスモアによる謀殺…
しかし、いまわの際までオローはジスモアの罪を責めなかった
たとえその気質が自らの命を奪おうとも、それこそがオローの貫く正義であった

救済の聖刃



Level1

かつて、人心が荒れ果て、
虚偽の蔓延により、
傾きかけた国があった。

Level2

王は大層心を痛め、
国を建て直そうと嘘を吐いた者を
死刑とする法を制定した。

Level3

そこに一人の商人が嘘を吐いた
者のみを斬るという剣を携え
あらわれた。
王は喜び、その剣を大枚の金貨で
買い取った

Level4

そして、その剣で商人を斬りつけると、商人は真っ二つとなり、
王は大層嘆いたという

魔印の銅剣



Level1

太古の昔、魔法の力により
治められていた国があった

Level2

その国には年に一度、国を守る
魔力を高める儀式があり、
その儀式では、この銅剣をもった
巫女が美しく舞った

Level3

年を重ね、儀式を重ねる度に、
この銅剣は美しさを増していき、
遂には、眩しいほどの光を刃から
放ち、巫女が舞うと怪しい紫色の
軌道を描き始めた。
不思議なことに、儀式で舞い
踊っている巫女もまた、
その美しさをどんなに年を経ても
失うことがなかった

Level4

ある時、巫女の永遠とも思える
美しさの秘密が銅剣にあるのでは
ないかと考えた、国の王女は、
巫女より銅剣を奪い、抵抗する
巫女を殺し、剣を我が物とした
永遠の若さを手に入れた王女
であったが、巫女のいなくなった
国はたった一年で衰退し、"若さ"
以外のすべてを失った王女は
自害して果てたという

盗賊の極意
Thief's Secret



Level1

多くの盗賊達を纏めた、
主に各国の汚い仕事等をしている、
大きな組織があった
組織の幹部には左目と呼ばれる男がいた。諜報活動を得意とし、
一線ではなく、さまざまな裏工作で
組織に貢献していた

Level2

左目には直接本人が戦うことをせぬ故、抜かれぬ剣があった。持つだけで富むという魔法の剣であった
実際左目は裕福であった
組織を監視し、裏工作や情報収集を行う彼には多くの報酬が支払われていた

Level3

しかしある時、組織の若い盗賊達が
左目を取り囲んだ
言い分は最前線で命を懸けている
自分達よりも取り分が多いのが不満
だということだったが、
狙いは左目の富であった
左目は躊躇うことなく剣を抜いた

Level4

かつて盗賊達を纏め上げた頃の、
左目の姿がそこにあった
若い盗賊達は、一瞬の地獄の後、
屍の山となっていた
左目はうんざりした様子で組織を
抜けると言うと、古参の盗賊達の
制止も聞かず、稼いだ富とともに
荒野に旅立ったという

月下の麗人
Moonlit Beauty



Level1

かつて、礼節を重んじ、
武芸に秀で、貴族の中の貴族と
呼ばれた紳士がいた
紳士は容姿も端麗で、周りの女性は
その姿にいつも目を奪われていた

Level2

ある日、紳士が夜道を歩いて
いると、湖のほとりで月の光に
照らされた、この世のものとは
思えない美しい女性と出会った

Level3

彼女の美しさに、しばし時を忘れる
紳士であったが、
彼女の「なぜ？」という事切れそうな言葉で我に返った
次の瞬間、彼女の美しい胸は赤い血で覆われ、紳士は自分の剣で彼女の胸を貫いていることに気がついた

Level4

湖に映るその紳士の顔には、
笑みが浮かんでいた
そして、紳士は確かに自分の心の声を聴いた
「コレデ、オ前以上ニ美シイ
存在ハ世ノ中ニイナクナッタ
次の日、湖のほとりで、その紳士が
自らの胸をこの剣で貫き、
自害しているのが見つかった
という

封刃・破天の鳴弦



Level1

かの地に武具の名匠あり
神に弄ばれる世界を憂い神の力に
打ち勝つ武具を生み出すことを
決意す

Level2

神に抗うは、封印の力
封印の力、即ち女神の力
名匠は女神の力を武具に封入す

Level3

かの女神は、愛の為、自らの体を
差し出した愛に生きた女神
猛々しき女神

Level4

宿るは「炎」、赤き大地の力
生命を育む気の力

悪魔の鉄棍



Level1

ある村に力自慢の男がいた
心優しい男だったが、貧しい村を
豊かにしようと義勇軍に志願する
村人は男の為に金を出し合い、
彼の怪力を生かせるようにと、
一振りの鉄棍を贈った

Level2

戦場は男にとって、地獄そのものだった。血で血を洗う惨状に
おののき、鉄棍を振るうこともなく
逃げ出してしまう
男はとぼとぼと村へ帰った

Level3

村は焼き払われ、村人は惨殺されていた。敵軍の仕業だった
男は天を呪い、自分の無力を呪い、
すべてを呪って悪魔に力を請うた

Level4

戦場に戻った男は、壊れたかの如く
鉄棍を振るい、幾百の敵兵を叩き潰した。最期に自らの頭をも潰し、男の呪いを受けた鉄棍だけが残った

古の覇王
Kingsblood



Level1

その昔、とある国に"剛の武将"と
"柔の武将"という、二人の優れた
武人がいた。二人はお互いを認め、
常に意識し、鍛錬に勤しんでいた
この魔剣"古の覇王"に魅せられ、
取り合うことになるまでは…。剣を
巡り、激しく衝突を繰り返す二人

Level2

魔剣を巡る争いは戦争へ発展する
剛の武将は自らが生み出した鉄壁の
布陣で、百戦錬磨の戦績。一方の
柔の武将は、型のない各々の力に
任せた戦法。勝負の行方は誰にも
想像がつかなかった

Level3

序盤は剛の武将が完全に戦局を支配
していた。しかし次第に柔の武将の
臨機応変な戦略が剛を翻弄する
ところが、不利になるも意地を張り
布陣を崩さない剛に、柔の戦法も
段々と通用しなくなっていく
戦局は混迷を極めた……。

Level4

その後……戦の終わった跡地を訪れ
た村人はこう語った。
「剛の武将も柔の武将も二人とも、
それは素晴らしい武人だったよ
ただ、極端に優れていなくても、
剛も柔も少し兼ね備えていれば、
みんな幸せになれただろうに」

拷問部屋の肉隗



Level1

その鉄棍は、拷問部屋の片隅に置かれていた。命を奪わずに、最大の苦痛だけを与え続ける拷問において、
鉄棍の役目は最後にやってくる

Level2

手足をもがれ目鼻をえぐられ、最早
苦痛に耐えきれずに死を望む罪人にとって、鉄棍の一撃は焦がれる程に
待ち遠しい

Level3

彼らは血を吐きながら叫ぶ
「その鉄棍で、はやく殺してくれ」
求められ欲せられ、鉄棍は重々しく
振りかざされる

Level4

一撃で罪人を肉塊へと変え、鉄棍は
また、拷問部屋の片隅に置かれる。
そして、次なる罪人の狂おしい求愛
を、静かに待つ――血肉にまみれた
それは、肉塊そのものだった

死の舞踏

Deathdance



Level1

遥か昔、幾つもの小国の戦乱によって人心の荒れ果てた地方に、一人の英雄によって興された国があった
英雄はそのまま皇帝となり、近隣の国を武力によって併合していく
戦乱で疲弊しきっていた国民達は、その王国との併合を喜んだという

Level2

皇帝は時折酒宴を催し、美しい踊り子を呼んで舞を踊らせた。公平無私な統治を行った皇帝の、数少ないささやかな贅沢だった。臣下の反対を押し切り、矛を交えている最中の国から踊り子や楽団を招くこともあったという。その日も戦端を開いたばかりの隣国から、一人の美しい踊り子を酒宴に招いていた

Level3

その踊り子の舞は恐ろしい程に妖艶で美しく、皇帝は一瞬にして心を奪われた。直々に言葉をかけようと呼びよせた時、剣舞に使われた小剣が皇帝の胸を貫いた
踊り子は戦相手の隣国から送り込まれた間者だった。皇帝を失った王国は、程なく滅亡したという

Level4

再び小国同士の戦乱が巻き起こり、各地で多くの死が撒き散らされた
皇帝を刺した小剣はいずこかへと失われ、忌まわしき記憶と共に、その存在が語り継がれているという

涅槃の短剣

Maiden's Kiss



Level1

神殿の祭壇に、ひっそりと奉られた短剣がある。それは、神殿建立の際人柱となった少女達の、自害に用いられた聖なる短剣だった

Level2

神に命を捧げた少女は、神殿の柱と同じ数。それは、望まず死んだ少女達の呪いで、刀身が醜くねじ曲がる程のものだった

Level3

少女達の呪いか、司祭らは次々に事故や病で急逝した。そして大きな戦の後、神殿は無人となった

Level4

建立から数百年。神殿は今もあり続ける。祭壇の短剣は月光を宿し、その光で少女達の墓碑となった神殿を、淡く照らし続けていた

没落した王家の剣

Glory's Flame



Level1

あたたかな、春の頃でした
邪悪な竜が、気まぐれに人の国を襲いました。竜は王族をみな殺しにしました。竜がお城でひと寝入りしていると、剣を持った女の子が入ってきました。女の子は竜をゆり起こして言いました

Level2

「わたしが殺そうとしていた王様はどこ？」竜は少しきょとんとして言いました。「もう食べてしまったぞ？」すると、女の子はていねいに竜におじぎをしました。そして、
「ありがとう！」と元気いっぱいに竜に言いました。竜は聞きました
「お嬢ちゃん、どうしてお礼をするのかな？」

Level3

女の子は言いました
「あなたが食べた王様は偽者なの
私のパパからお城を盗んだって、死んだママに教わったの。」
女の子は、この国の本当の王女さまだったのです
「だから、わたしはあいつを殺してお城を取り戻さなきゃいけなかったの！」

Level4

少女は竜をまっすぐ見て言いました
「あなたにお願いがあるの。パパを見殺しにした国のみんなを焼き殺して！」竜は大笑いして、「わかったよ、王女さま。わしの力をおまえの体と剣にやろう」「女は竜と心臓を交換して、竜の力が注がれた剣で国のみんなをざくざく、
ぐちゃぐちゃにやっつけたとさ
めでたし、めでたし

領主の狩猟刀

Hunter's Joy



Level1

とある国の領主が狩猟の際に必ず持ち歩き、快楽にまかせて森の動物を根絶やしにしたという伝説の残る刀
数十年後、領主の孫が新しい領主となった際、この刀を受け継いだ

Level2

新しい領主は柔和な性格で、
狩猟も熱心ではなかったが、この刀を手にしてからは好んで狩猟に出るようになった

Level3

領主はしだいに奇怪な行動をとるようになっていった。食べ物を皿から直接舐めとるようになり、城内でも這い回る姿をたびたび目撃された
やがて、領主は姿を消した

Level4

領主の行方は誰も知らない。
ただ、今でも城の地下からは、獣のような叫び声が聞こえるという

焔の簧

Flamberge



Level1

その竜は死を前に後悔していた
なぜ卑しい人間の子を助けようなど思ってしまったのか…。しかも…
それが竜狩りの罠とは情けない…
意識が朦朧とする中、何者かが目の前で戦っている…次に目を覚ますと竜は手当てを受けていた

Level2

竜の命を救ったのは人間だった。
その人間は王を目指していた
竜には興味のない話だが、この男なら相応しいのだろうと思った
その時。男の胸に矢が突き刺さる
竜狩りの連中が仲間を呼んだのだ
不意打ちを受け、倒れる男……。

Level3

応戦するも矢を受けた身体。次第に男の動きも鈍くなる。そこへ……
肉の裂ける音……なんと！竜は己の舌をその爪で引きちぎっていた
男はその舌を剣に突き刺すと、剣先から灼熱の炎が吹き出した。辺りの竜狩りどもは一瞬にして灰となる

Level4

「人間ごときに我が命を捧げるのは我慢ならぬが、おぬしを死なせてまで生きようとは思わん……」
竜は…その場で目を閉じた
僅かな時間であったが竜と男の間に種族を超えた友情があった。後に…
男は"焔の簧"を手に王となった

少年の欲望

Scream



Level1

その昔、娘達を次々と騙し、愛と財を奪い続けた少年がいた。怒った娘達は、妖精王の力を借り、少年を生きながらに剣の中に封印した。
冷たい刃の奥深くから、少年は己の罪深さを嘆き続けた。時は経ち、
老いた娘達は次々と死んでいった

Level2

娘達が一人死ぬ度、剣の中、老いを知らない少年に、止まっていた時間が戻っていく。同時に少年の後悔の念は薄れ、日に日に娘達に対する憎しみが増していく。娘の最後の一人が死んだ時、ついに呪いは解け、少年は元の体に戻った。

Level3

自らの肉体を再び手にした少年の欲望は、止まることを知らなかった
少年は過ちを繰り返す。娘達を次々と騙し、財と愛とを奪っていった
ある日、少年は美しい少女と出会い、生まれて初めて恋に落ちる
少年は、財産や愛、すべてを少女に捧げた。しかし、少女は見向きもせず、他の男の下へ去っていった

Level4

少女は、少年と同じ罪を犯していた
次々と男を誑かし、財と愛とを奪う少女。怒った男達は、この剣に少女を封印しようとした。封印の呪文が読まれようとした時、少年は少女を突き飛ばし、自ら剣の中に入った
少年はその愛で刀身を真っ赤に包み、少女を護り続けたという

勇者のナイフ
Hero's Knife



Level1
とある夫婦が妻の腹に子ができたことを告げられた。二人は初めての子を喜び、周りの者は二人を祝福しようと、明くる日の夜、宴を設けた
親戚始め多くの者が祝福しに訪れた。その中に見事な法衣の預言者がいた

Level2
預言者は夫婦に一振りの短剣を渡して言った。
「この剣は使うものを選ばず、振ればそれは手練の一閃となろう
これをもって子を守るがよい」
夫が剣を持つと、自らの力は漲り技巧が冴えゆくのがわかった。

Level3
夫婦に預言者はさらに言った
「生まれてくるは天の子。生まれてくるは人の子。人に災いをもたらすとなるならこの剣で突くを選べ」
夫婦は顔色を変え、夫は剣を振り上げたが、いつの間にか預言者はいなくなっていた

Level4
宴の日以降、妻は預言者の言葉が気になりやや鬱になり、夫は短剣の力で兵となり、家になかなか戻らなくなっていった
そして二人の子は生まれた
かわいらしい双子であった

ノウェの長剣
Nowe's Long Sword



Level1
今より数年前、ノウェが騎士団の見習いとして入団する日、
前騎士団長より授かったのが
この剣である

ノウェは封印騎士団に保護されて以来、前騎士団長オローが父代わりとして、人としての生き方を教え込まれてきた

Level2
豪放磊落で剣の腕も右に出るものはいない。オローはノウェの憧れでもあった。ノウェは思っていた
いつかはオローのような強い
"人間"になるんだ、と

そして、鍛錬を怠ることなく
この剣と共に歩んできた

Level3
初陣の日
戦線での壮絶な命のやり取りに躊躇したノウェは間一髪のところをオローに助けられたのだった

戦場に慄くノウェに対してオローは語った

Level4
「剣は命を奪う、しかし同時に
仲間の命を救うものでもある
大事なのはそれを使う者の心だ
それを忘れるな」

そして現在

ノウェはこの剣で命を奪うのか、
それとも助けるのか、
剣もオローも何も語りかけはしない

封剣・破天の旋律



Level1
かの地に武具の名匠あり
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す

Level2
神に抗うは、封印の力
封印の力、即ち女神の力
名匠は女神の力を武具に封入す

Level3
かの女神は、
禁じられた愛を秘めし女神
無垢なる女神

Level4
宿るは「命」、紫色に秘められし力
生命の源、魂の力

深い闇
Pitch Black



Level1
あるところに、息をするように人を殺す男がいた
理由も理念も理屈も理想もなく、
ただ人を殺し続けた
人を殺したいわけではなく、
男にはそれしかできなかった

Level2
ある日、男は路地裏で少女を
取り囲む集団に出くわした
男はいつもの様に特に理由もなく
集団を殺戮しつくした

Level3
残った少女を殺そうと振り返ると、
少女は涙を浮かべながら男に感謝していた
人から感謝されたのは、
男の人生で初めてだった
男は自分のやったことに初めて意味を見いだすことができた

Level4
男は満面の笑みを浮かべると、
感謝の気持ちを込めて剣を振り下ろした
血溜まりに沈む少女を優しく見下ろした後、男は自信に満ちた足取りで歩き去った

脛削りの鉄



Level1
恐ろしいほどの武勇と、類い希なる英知を持った猛将がいた
彼の武勇は近隣諸国にまで
鳴り響き、民の彼を崇める声が通りを埋め尽くしていた

Level2
しかし、その声望をおそれた王は
彼を無実の罪で捕らえ、
三日もいれば我を失うといわれる、
城の最深部の独房に閉じこめた

Level3
そして三年後、王が牢に出向くと、
そこには両の足が腐り落ち、
息も絶え絶えな男が蹲っていた
ただ、その王を睨み付ける眼は未だ強い輝きを失ってはいなかった
王はその眼に苛立ち、ついに自らの剣で彼を刺し貫こうとした

Level4
王の剣が男に届く直前、彼は背後に隠し持っていた剣で、逆に王を貫いた
その剣は、自らの足を切り落とし、その骨を鍛えて造り上げたものであった
その後、彼は王の後を継ぎ、
不動の王として名を馳せたという

血啜りの牙



Level1
鍛冶屋は完全な剣を求めていた
斬れば、肉を断ち、
尽きぬ痛みが襲い、突けば五臓を貫き、無限の苦悶を被害者に与える剣

Level2
究極の痛みを目指し、鍛冶屋は
寝食を忘れ、夢中で槌を振るった
そして、ついにその剣は完成した
あらゆる痛みを越えた痛みを与えることができる剣
鍛冶屋はその成果を試したくて
仕方がなくなった

Level3
そこで、鍛冶屋はある王にその剣を
以てすれば、どのような豪傑も
すべてを白状すると売り込んだ
王が罪人に試してみると、
言葉どおり、どんな罪人もすぐに
口を割った

Level4
喜んだ王は、その剣の製法を鍛冶屋に尋ねたが、鍛冶屋は秘密の製法を喋ることを拒んだ
結果、鍛冶屋は自らの身を以てその成果を知ることとなり、その素晴らしさに涙したという

銀の鳳蝶
Silver Butterfly



Level1
幼くして隣国の伯爵と結ばれた
美しくも賢い夫人の話
良き夫と良き家臣に恵まれて
何ひとつ不自由のない暮らしを
送っていたが、刺激もなかった
退屈な日々を伯爵に申し出ると
意外にも旅に出るよう薦められた
伯爵夫人として、知るべき物事は
まだまだたくさんあるという伯爵の
はからいに、夫人は感謝した。

Level2
旅先では、たくさんの冒険者から
さまざまな話を耳にした。雨風の
具合で明日の生活が変わる農民
の話や親のない子の話
他国の王の暴君ぶりや裏切りの話
夫人はさまざまな物事の見聞に夢中
になり、そのまま一年が過ぎた
夫人が伯爵に帰りを伝えるとさらに
もう一年の滞在が許可された
二年が経ち、夫人は屋敷に戻った

Level3
屋敷に戻った夫人が目にしたのは
心を亡くした伯爵の姿だった
屋内は荒れ、残っていたのは伯爵が
目をかけていた家臣だけだった
夫人は察した。陰で家臣が謀反を
企てていたこと
旅に出ろと夫人に勧めた伯爵が、す
でに家臣の罠にはまっていたこと
「気づかなかった貴女が
悪 い の で す よ

Level4
家臣は捕らえられ殺されたが
伯爵は心を取り戻すことなく
息を引き取った
悲しみにくれた夫人は伯爵の亡骸を
焼き、その灰を白銀に溶かし込み
大振りの剣に愛を遺した。
刃に彫り込まれている蝶は、夫人が
伯爵への贈り物として持ち帰った
仮面を模したものであるという

破剣・封天の韻律
Sealblade Calamitous Verse



Level1
かの地に武具の名匠あり？
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す？

Level2
神に抗うは、封印の力？
封印の力、即ち女神の力？
名匠は女神の力を武具に封入す？

Level3
そんな噂を聞きつけた、
駆け出しの刀鍛冶は、
一儲けしようと、伝説の武具に
似せた武器を作ろうとした

Level4
刀鍛冶は苦労の末、
武具を一振り完成させた
しかし、刀鍛冶のその後を知るもの
はいない
武具を狙うものに襲われた、
女神の呪い、などまことしやかに
囁かれているが定かではない

結束の剣



Level1
ベヒモスの牙、グリフォンの嘴、
竜の爪、遥か東の国の玉鋼
名匠といわれた彼でも、国王の注文
の品の材料に頭を抱えていた
やり遂げる気はあったが、かなりの
覚悟が必要であった
長い旅になる
彼は早々に旅立った

Level2
旅には手助けが必要だったが、疲弊
しきっていた王国に旅を共にできる
余裕のある人間はいなかった
だが、国王の依頼を、彼はなんとし
ても果たしたかった
まだ若い王は民を守ることのできる
剣を、古い文献から探し出し、彼の
工房に自ら足を運んだのだった

Level3
何とか捗らぬ旅を続けたが、魔物の
巣くう地の前ですでに二ヶ月が経っ
ていた。もはや一人での旅は難しく
彼自身、憔悴しきっていた
そんな折、留まっていた地を時の
英雄が訪れ、彼の手伝いを買って出
た。武具の手入れに彼は活躍した

Level4
そして数々の英雄譚に添えられるこ
ととなりながら、彼は一振りの剣を
完成させる。それは王が求めた程の
力はなかったものの、王は感激し、
その剣を手に魔物と戦い、国を治め
た。また鍛冶屋であった彼には爵位
が与えられ、王国に長く仕えた

解放の剣



Level1
自由の象徴としてその時々の英雄が
所持していた剣
しかし、英雄達がその名声を勝ち取
るためには、同時に数多くの血を必
要とした

Level2
この剣を手にした英雄達は、解放の
名の下に異国の人々を蹂躙した
兵士による略奪が行われ、無実の
人々が処刑された

Level3
後に剣は盗賊によって盗まれ、やが
て異国の将軍の手にもたらされた
異国の将軍は解放の名の下に隣国の
人々を蹂躙した。兵士による略奪が
行われ、無実の人々が処刑された

Level4
戦が終わると剣は再び持ち主をかえ
る。そして今でも、どこかの国の
英雄がこの剣を手に戦っているだろ
う。解放の名の下に

カイムの剣
Caim's Sword



Level1
十八年前、世界が破滅に瀕した時、
一人の男と一匹の竜が神に抗った
男は命を賭して戦い、竜は男の為に
世界を救った。残された男は失った
半身と心焦がす赫怒の残滓にすがる
ように、荒廃した世界を彷徨った
その放浪には、神の器として破滅を
巻き起こした幼き少女が伴われた

Level2
竜の命を用いた封印を改変し、身を
捧げた竜への負担を倍増させた老司
祭は、かつての仲間の一人だった
竜の苦しみの思念を感じ取った男の
心は大きく揺らいだ。その隙を突い
た少女は、男の不意をついて逃走
男は再び訪れた孤独の中で、憎悪を
たぎらせる。空虚だった男の心は、
灼熱の炎で満たされた

Level3
男は竜を裏切った老司祭を襲い、命
乞いを聞き捨てて一刀のもとに両断
した。最後の儀式に使われる男をも
斬り、封印改変を阻止した…はずで
あった。しかし封印は組み替えられ
てしまった。竜の意識は苦痛に引き
裂かれ、千々と消えていった
そして男は世界よりも竜を選んだ

Level4
封印の鍵が次々に打ち砕かれ、つい
に男は竜と再会する。世界の破滅が
再び迫ってきている。だが男と竜は
満ち足りていた。二人はもう二度と
別離の苦痛を味わいたくなかった
二人が選んだ答えは…
そして滅びゆく世界に、男の大剣が
残された

月光と闇



Level1
強烈な冷気を発する大理石の剣は
静かに使い手を待ち侘びている

Level2
使い手の死をも凍らせるという
物語も残された、大理石の剣は
ずっと静かに冷たく待ち続ける

Level3
待ち続けることに費やした
時間さえ凍らせてしまうほど
大理石の剣は冷たく眠っている

Level4
奇しくも今、使い手が現れ
幾多の血の温もりを与えても、
目覚めることはないだろう
ひとつだけ言えることは、
凍りついた使い手の顔が、
刀身に映り込む事実であろう

貴正



Level1

その男は貴正を合戦の折、敵から奪い取ったのだと伝えられている
貴正をはいていたのは、みすぼらしい落武者であったという

Level2

落武者の剣術は優れたものではなかったが、刀を合わせた途端、男の刀はたちまち折られてしまった
男は身を捨てる覚悟で臨み、貴正を肩口に受けながら、折れた刀を落武者の眉間に突き立てた
こうして男は貴正を手に入れた

Level3

「肉を切らせて骨を断つ」男の覚悟に貴正が呼応したのか、貴正の切れ味は戦を経るごとに増していった
貴正を手に次々と武勲を挙げる男
そんなある日、男に鬼退治の勅命が下る。鬼の力は剛力無双、その肉体は金剛不壊と呼ばれた

Level4

鬼との戦に臨む男　鬼の一撃が男に襲いかかる。だが、男も、貴正もそれを防ごうとはしない
男は半身の骨を砕かれた。が、次の瞬間には貴正が鬼の喉笛を貫く
骸となった鬼に男は吐き捨てた、「骨を断たせて命を絶つ」と
男の死後も、貴正にはその魂が宿るという

デボルポポル



Level1

むかしむかし、北のとある寒い国にデボとポポという、とても仲の良い姉妹の鍛冶屋が暮らしていました
いつものように二人が仕事に励んでいると、大慌てで村人が駆け込んで来ました。なんと！幼い頃に突然消えた母が見つかった知らせでした

Level2

母"ボコ"は、山の禁にある巨大な氷塊の中に当時と変わらぬ若々しい姿で閉じ込められておりました
二人は力を振り絞って何度も氷塊を壊そうとしましたが、いくら火をくべようが、巨大な鎚で叩こうが、まったく壊れる気配はありません

Level3

諦めかけた時、ポポが言いました
『お姉様……私達の鍛えた剣なら
ひょっとして……』
デボは二人の愛と努力の結晶、傑作"デボルポポル"を母眠る氷塊へ！
するとどうでしょう！二人の身体は氷の中の母に抱かれておりました

Level4

『二人とも…大きくなって…。』
母は氷塊の中で生きておりました
二人は嬉しくてずっと泣きました
そして、何日も語り合いました
二人が出ていく時、母は二人を引き止めませんでした。なぜなら姉妹は炎を扱う鍛冶屋だったからです

信義



Level1

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人がいた
自分の才能に限界を感じていた
ある時、質屋に飾られていた美しい刀を目にした
赤く輝く刀身に魅入られた歌人は、刀を購入し持ち帰る

Level2

傍らに刀を置き、うとうとと寝入ると、夢枕に一匹の妖怪が現れ、歌人に取引を迫った
おまえの名をくれれば、万能の才を授けよう、と

Level3

歌人は才を得る為に、自らの名を妖怪に与えた。契約どおり、歌人は優美な肢体と、卓越した才能を一夜にして手に入れた

Level4

才の代わりに名を失った歌人は、次第に人の姿を失っていく
ついに妖怪と成り果てた歌人は、闇の中へと消えていった
後に残るは、名を得てさらに輝きを増した刀だけだった

人斬りの断末魔



Level1

俺はどうしてしまったのだろうか？
この剣を振るうたび、切り裂いた首から血飛沫が飛び散るたび、言いようのない歓喜がこみ上げてくるのだ

Level2

真っ赤な血。街路を染める血
俺の身体を染める血、血、血、
その鮮烈な色が、両目に焼き付いて離れない　血、血、血、血、血

Level3

ジャバジャバと、バシャバシャと、血が吹き出る。剣を振るい肉を斬り裂く。温かな赤がすべてを染める。
血、血、血、血、血ぃ、血ぃぃぃ！

Level4

血ィィー！アガッ！アガイヂィィ！
血、血、血ィ血ィ血血ちちチヂヂチ赤ァアガガァアガァ！アッガーァッ

連合軍兵士の剣



Level1

ある一族が守り続けてきた特殊な製法で鍛え上げられた剣
この製法の秘密を守るために、一族の娘が敵国のスパイだった愛する男を殺し、自らも命を絶ったと伝えられている

Level2

その後も秘密は守られ続けたが、そのためには多大な代価を払わなければならなかった
一族は怪文書や密告を根拠に、製法を漏らそうとした疑いで、身内に対しても容赦のない拷問を行うようになったのだ

Level3

拷問は凄惨を極め、溶かした鉄を口から流し込まれて命を落とす者や、拷問時のショックから精神を崩壊させる者が出た

Level4

身内を信用できなくなっていった一族は、やがて殺し合い、間もなく系譜は絶えた。
一族が守ろうとした剣の製法は、その望みどおり永遠の秘密となった

護衛兵士の剣

Guard's Sword



Level1

この剣の元の所持者は、かつて封印騎士団に所属し、"竜の子"と呼ばれる者の先輩騎士であった

Level2

稽古にかこつけて、懲らしめるつもりで、"竜の子"と試合をし、逆に無様にも敗れ去ったこの剣の元の所持者は、鍛錬を積み重ね、護衛兵士にまで昇格した

Level3

護衛兵士として小隊の指揮をとっていたその者は、ある時、"隻眼の男"と呼ばれる反逆者に、自分の隊を殲滅され、恐怖のあまり逃げ出した

Level4

騎士団に戻れなくなったその者は、騎士の命ともいえる武器をもなくし、何処かに消えたという

囚われの女神
Captured Goddess



Level1

遠い昔、
少女が気づいたのは、とても暗く、
とても狭く、息もできないくらい
噎せ返る血の臭いの中だった。
手、足、口、すべての自由が利かず
ただ、眼球だけで虚空の暗闇を
見つめることしかできなかった

Level2

少女が最後に見た光は、人を糧とし
て燃えさかる炎と、自分を絡め取る
幾本もの手
その後は、闇の中で自分の体を何
度も何度も、冷たい塊が貫く感覚
だけが思い出せるすべてであった
「ワタシハ、……ナニ？」

Level3

突如として少女の闇は放たれた
眼前に広がるのは満天の星空、
その星の輝きさえも眩しかった
だが、体の自由までは戻ることが
なく少女は自身を見ようと唯一動く
目だけを必死に傾けた
その先にあったのは、手も足も
わからず、血に満ちた肉の塊が
鼓動と共に波打っていた

Level4

少女は声のない悲鳴を上げる
それを凝視する黒い影が、少女の
目から星空を隠す
そこには長い牙を持った魔物の顔
が近づいてきていた。
少女の肉塊と血が一瞬ざわめいた
瞬間、それは鋭い刃となり
魔物の顔を貫いていた

イウヴァルトの長剣
Iuvart's Long Sword



Level1

とある砂漠の牢獄……独房の中
一人の男が張り付けにされていた
愛するものを守るために戦い、
そして破れ、己の未熟さを知る
男は今、絶望の淵に立っていた
思い出す彼女の笑顔……だが、
その目に映るのは彼女の兄……。

Level2

意識が朦朧とし、死を覚悟した時、
どこから入って来たのだろうか、
一人の少女が目の前に立っていた。
少女の目は宝石のような深紅の色
そして、可愛らしく微笑みながら、
だが、大人とも子供ともわからぬ、
奇妙な声でこう語った

Level3

「俺に…俺にもっと力があれば…」
その赤き目は男の心を見透かした
男の弱き心は、少女の僕となった
その先のことは……
記憶にない……
朧げに覚えていることは愛する者が
目の前で自らの命を絶ったこと、
そして"再生の卵"の前で……

Level4

18年後……
男の長剣は、竜に育てられし少年の
元へ渡る。その剣先は愛する者の兄
"隻眼の男"に向けられ、傍らには
大人になった"赤き目の少女"
紡がれた想いは複雑に絡まり、
そして後世に語り継がれる……

マナの杖
Manah's Staff



Level1

今から十八年前……
少女は暗い森の中で佇んでいた…。
母に捨てられた少女。母への想いは
次第に歪み、狂気へと変貌する…
"神"は彼女の狂気に魅入り、媒介
として世を制することを託した。
そして…暗闇の中で赤く灯る瞳…

Level2

赤き瞳の少女は世界に混乱を招く
崩れゆく世界に心を癒される少女
しかし、その至福の時も、
ある"男"の剣によって奪われる
世は治まり…男は少女を連れ贖罪の
旅に出る　己の罪に目を背ける少女
……だが男はそれを許さなかった

Level3

ある日、男は突然に空を見上げた
男の瞳には激しい憎悪があった
いったい何があったのだろう…少女
にはわからなかったが、隙を見せた
男に隠し持っていた短剣を突き刺し
た　咄嗟に払われる幼き身体
次の瞬間少女は谷底へと消えて
いった……

Level4

数年後…彼女は"赤い記憶"を失い
とある貧しい村で暮らしていた
そこで彼女は、人々を苦しめ続ける
封印騎士団の存在を知る。そして…
皮肉にも、嘗て世界を混乱に陥れた
少女は世を救うために杖を握る
再び……封印崩壊のために……

封印騎士団の呪杖
Knights of the Seal's Curse Staff



Level1

かつて、封印騎士団団長オローが
健在だった頃、気炎の直轄区の
守りを任され、火炎の賢者と
呼ばれた魔道師がいた

Level2

オロー団長の良き理解者でもあり、
親友でもあったその魔道師は、
気炎の地をその偉大なる魔力に
よって、清浄に保っていた。

Level3

しかし、オロー団長が敵の刃に
倒れた後、次期団長との対立により
封印騎士団を離れたその魔道師は、
気炎の地にて、圧政に苦しむ人々の
為に、尽力を注いだ

Level4

飢えに苦しむ人々に食料を
買い与える為、売れるものは
すべて売り、己の魔力を
引き出す為の武器さえも売り払い、
最後には餓死したという

封杖・破天の詠歌
Sealstaff Calamitous Sonnet



Level1

かの地に武具の名匠あり
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す

Level2

神に抗うは、封印の力
封印の力、即ち女神の力
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level3

かの女神は、
堕落した愛に生き因果に死した女神
気高き女神

Level4

宿るは「水」、青き恵みの力
命を宿す母なる力

斉天の赤杖
Monk's Red Staff



Level1

かつて偉い僧侶が、聖典を
受け取る為に、三人のお供と共に、
遥か西の国を目指し旅立った。

Level2

旅の途中、立ち寄った村には、
施しを行い、またある時には、
人々を苦しめる魔物の
退治なども行った

Level3

お供の一人であった、この杖の
所持者は、魔物退治を得意とし、
その強大な力で僧侶を守護しながら
西の国を目指した

Level4

遂に辿り着いた西の国で、聖典を
受け取った僧侶は、お供のものに
感謝し、それぞれに相応しい
"名"を贈ったという

不死鳥の囀り



Level1

かつて魔術が栄えた時代、戦いの動向は軍の魔術師が握っていた
魔術の効果には杖の力が関わっており、杖を巡って戦いが絶えなかった。特に、更なる昔、古代の付与魔術師により造りだされた杖には、失われた大魔術が封印されているものも多かった。

Level2

ある魔術師が遺跡から一本の杖を見つけ出した。彼の魔力自体はそれ程の力はなかったが、その杖の魔力は計り知れぬもので、彼はその杖の力で軍の要職に就き、一年も経つと将軍直属の魔術師となっていた

Level3

彼の赴く戦いは負けを知らず、彼の発言力は次第に大きなものとなっていたが、事件は起こった。彼が杖を発見した遺跡から、全く同じ杖が何本も発見されたのだ。
杖は各国に出回り、戦いは凄惨なものとなっていった

Level4

杖の力で地位を得た彼は、自らの力を高める努力を怠っていた
戦いにおいて各国の魔術師は、修行の成果と杖の力を存分に発揮し、彼が赴いても勝てなくなっていった。年明けの人事で、年十回程であった参戦を、各地を転戦し、毎戦参加するよう言い渡された
既に彼は、ただの一兵士だった
彼の晩年はこうして始まった

北海の歌姫



Level1

北の港の　小さな酒場
綺麗な娘が　訪れた
透き通る肌　透き通る声
酒場の男は　皆惚れた
杖を片手に　身軽な姿
店主に一言　ここで歌うわ

Level2

娘に会おうと　男は集まり
ほどなく店は　賑わった
娘は歌った　美しい海
男は聴いた　美女の声
娘に恋した　男らだったが
返して一言　あなたじゃないわ

Level3

ひと月ほど経ち　娘の酒場に
旅する少年　やってきた
無垢な瞳に　端正な顔
何より笑顔が　魅力的
娘は悟った　この人しかない
彼に一言　あなたに決めた

Level4

明くる日娘は　少年と消え
部屋に残った　杖・手紙
杖はお礼で　行き先は海
どうやら娘は　海の精
優しい男ら　笑顔で[illegible]
それならそうと　言えばいいのに

ヤハの杖



Level1

ある国の大臣が、疑い深い王に逆賊の汚名を着せられ、処刑された
一族も皆処刑されたが、大臣の幼い息子を不憫に思った処刑人が、王に虚偽の報告をして逃した。

Level2

美少年に成長した大臣の息子は、市場の商品を盗んでは売りさばく泥棒生活を送った
時には捕まって袋叩きにされることもあったが、王への復讐を夢想すると、苦痛すら甘美だった
やがて少年は、貯めた金を賄賂として王宮に仕官した

Level3

その中性的な美しさから、少年が王の目にとまり、寵愛を受けるようになるのには時間はかからなかった
ある夜、少年は本懐を遂げようと、父の形見である刃の仕込まれた杖を長衣に隠して、王の寝所に向かった

Level4

しかし、少年の額から流れ落ちた汗を不審に思った王の警護に包囲されてしまう
杖で喉を突き、自刃した少年の目には、高笑いする王の姿があった
その美しさと引き換えに数奇な運命を歩んだ封印騎士団のヤハが、この美少年の杖を手にしたのは必然だったのかもしれない

夢桜



Level1

遥か東の国に精霊と契約し、悪霊と戦う術師を王とする一族がいた
王は普段から滅多に姿を見せず、悪霊の災いが激しくなると、長期に渡り国に戻らぬため、王の顔も知らぬ民も少なくはなかった

Level2

そんな民の中に錫杖を持って敵を薙ぐ諸国にも名高き女兵士がいた
ある年の桜の咲く時期の祭で、その女兵士が錫杖による演武を王の前で披露することになった。王も女兵士もお互いを知ってはいたが、姿を見るのは初めてであった

Level3

二人はお互い一目で魅かれた
王は初めて出会うその女兵士に、女兵士は初めて出会う王に
女兵士は代々伝わる錫杖の先端の輪を刃に換え、より一層王に尽くした。王もまた民のために術を尽くして悪霊と対峙した。

Level4

しかし、悪霊の災いは激化する
町や村はことごとく滅び、一族の都も遂に落ちることとなってしまう
女兵士と王は、最後まで抵抗したが、明朝荒れ果てた宮殿には女兵士の錫杖のみが残されていた。錫杖には短い詩が彫られていた
離れども　ともに逢い見ん　夢桜

賢者の意志



Level1

ある名もなき寒村に、北の島国より司祭が訪れた。千里を見通す大賢者と呼ばれた彼も、この遠方の地ではただの旅人でしかなかった

Level2

しかし彼らは、遠くからやってきた司祭を歓迎し、手厚くもてなした。村人の心遣いに心打たれた司祭は、お礼として、一振りの杖を贈った

Level3

奇跡の力を秘めたこの杖で、今より豊かな生活を送ってほしい。司祭の贈り物を喜ぶ村人を見ながら、司祭は村に幸福が満ちることを祈った

Level4

しかし村人達は、腰の悪い旅人にあっさりと杖を譲ってしまった
それを聞いた司祭は、村人たちがすでに幸福であったことを悟った。

聖石の杖



Level1

この杖に嵌められている石は
稀代の魔術の才能を持っていた
少年の魂を宿している。彼は
平穏に人間として生きていくことに
満足せず、より高みを目指し
全魔力をもって自ら石化し、
その存在を永遠のものとした

Level2

ある時彼は自分を手にした元老が
美しい女性であることを知った
彼は彼女をたいそう気に入った
だが、月日は流れ彼女は老い、
死んでいった。彼の気に入っていた
街並みも家も好んだ木々の色彩も
年が重ねられる毎にその姿を
変えていき、やがて不毛の時代が
訪れ、彼は悲しみに包まれた

Level3

彼は人々の幸せを見守ることができるのと同じくその幸せがもろくも崩れ去ることも、そしてその繰り返される悲しみもずっと見続けなければならないのだ
そして、すでに石と化した彼にはそれに手を差し伸べることもできず
一人、泣き続けなければならない

Level4

永久を求めた結果の苦しみから
いつ、少年は解放されるのか
永久の中で永遠に刻まれていく時間は、彼を癒してくれるだろうか
あるいは、あなたが彼を眩しい光へと導いてくれるなら

痩躯の魔術師



Level1

痩躯の魔術師の骨と皮で作られている杖
魔術師は多くの弟子を抱える高名な人物であった　魔術師は老い、自らの後継者を弟子の中に求めた

Level2

弟子の中に、鷹のように鋭い目を持ち、類希なる魔の才を持つ青年がいた　魔術師は青年を後継者と定め、持てるすべての術を伝授した
青年は半年と経たぬ内にすべての術を極めた。魔術師は大いに喜び、隠居の時まで青年に弟子の指導を手伝わせた

Level3

青年は指導のかたわらに次々と新しい術を生み出していった。やがて、弟子達は魔術師よりも青年から術を学ぶようになった
魔術師は自らの世代が去ったことを悟り、青年に後事を託そうとした
しかし、青年は丁重に申し出を断った。青年は旅に出、更なる術を求めるのだという

Level4

その言葉を聞いた途端、
魔術師は秘めていたすべての感情が爆発した
…妬み、嫉み、愛おしみ…
魔術師は知りうる最凶の呪を青年にかけたが、魔術師を遥かに超えた青年は、簡単に呪をはね返した
魔術師は全身の肉と臓物が溶け、腐敗した血と共に吐き散らして絶命した
骨と皮だけを残して

知識の杖



Level1

その魔術師には語り合える友が一人もいなかった。別に魔術師が、人間嫌いだったわけではない
少し知識をひけらかす癖があったが根は悪い人間ではなかった。
だが、彼と交流を持った人達は、次第に彼の元から去っていった…

Level2

ある日、魔術師に原因不明の病が発症する。熱は上がり続け、動悸も激しく、手足は痛み、眩暈も起こりまともに歩けない。自らに魔法を施したが、全く効果も見られず…
傍らにあった愛用の杖を手に、魔術師は村の薬屋に向かった

Level3

ようやくのことで薬屋に辿り着くそして、自分の症状を説明した。
「今、我が身におけるさまざまな症状は常人が知り得る定義の範疇をすでに逸脱し、尚且つ我が研究結果をも超えた驚愕なる事実、つまり…」
薬屋は首を傾げた……

Level4

結局、話が通じず薬を貰えなかった魔術師はそのまま息絶えた……。
大事なことは、詰め込んだ知識を、ただ垂れ流すことではなく、
万人にわかる言葉で伝えること
それに気づけば、ただの食当たりで彼も死ぬことはなかっただろう

エリスの槍



Level1

高潔な人格と勇壮な武勇でその名を轟かせ、双刃の金獅子と呼ばれた男がいた。その無双の武人が若き頃、技を磨き合った女騎士の愛槍が、この槍である。女騎士が戦に出る時、必ずこの槍を手にしたという。それは、双刃の金獅子が彼女に贈った物だったからであろうか

Level2

ある戦で女騎士は決断を迫られる。眼前に迫りくる敵軍、背後に寒村撤退命令を無視して彼女は最後まで留まり、数多の敵兵を迎え撃ったしかし…女騎士は討ち死に、亡骸はきざみ晒され、寒村は焼かれ、軍紀違反者の汚名を着せられた。

Level3

双刃の金獅子は敵陣へと切り込み、彼女の亡骸と愛槍を奪い返した。永遠に失った愛しき人の最期の決断と意志を、後の世に正しく継ぐべく男は誓う。彼女のように、真に人々を守る騎士となることを。そして、真に人々を守る騎士を育てることを

Level4

今、槍はエリスの手にある
二人の騎士の想いが込められた槍
彼女は何を思い、誰の為にそれを振るうのだろうか。託された願いを、託された意志を、エリスが受け継ぐ日が来ると、亡き騎士達は優しく見守っているに違いない

封槍・破天の円舞



Level1

かの地に武具の名匠あり
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す

Level2

神に抗うは、封印の力
封印の力、即ち女神の力
名匠は女神の力を武具に封入す

Level3

かの女神は、
高潔なる騎士、決意を秘めし女神
優しき女神

Level4

宿るは「光」、金色の力
闇を照らす聖なる力

鷹羽根の槍



Level1

雨の日に目が覚めた。見上げると、自分がさっきまでいた巣と兄弟達が見える。どうも落っこちたらしい狭い巣だったのでこうなるのは目に見えていたが…。体が濡れて冷えてきた。生まれて二ヶ月短い人生。
「こんなもんか…」諦めかけたその時、親鷹が帰ってきた　彼らはちらりとこっちを見たがすぐに兄弟達の方に向き、兄弟達に餌を与えだす

Level2

かわいく鳴いたが見向きもしない
「いよいよだ」と思ったその時目の前に閃光その後に轟音、
木が燃える。木に落雷したらしいもちろんその上には兄弟達がいる巣がある。「逃げなければ」必死でバタバタと羽を動かす。何とかその場を離れ振り返ると「巣」自体が炎に包まれていた。巣の兄弟達の全身は赤く染まり雨の暗闇を照らす

Level3

人生、次の瞬間どうなるかわからない、後ろから気配を感じる。振り返ると「ヒト」の姿が。雷の音に驚きやってきた。「ヒト」は俺を抱き上げた。それが「ヒト」との運命的な出会い。一年も経つと俺は立派な鷹になり、いつも「ヒト」の腕の上にいた。「ヒト」は独り者で年は五十を越えていた。あくまでも想像だが「ヒト」は大酒飲みで貧乏だった

Level4

「ヒト」とは十年を共にした。別れはあっさりしたもので俺は「酒代」と交換に売られると同時に俺の一生はあっけなく終わる。売られた俺はあっという間に潰され肉塊となり胃袋へ。羽は「槍」の飾りに。俺の羽をあしらっただけの平凡な槍はそこそこの高値で売れたそうだ「鷹羽根の槍」と名づけられて。くだらない俺の人生で作った槍。実に滑稽だ

ハンチの槍



Level1

西の城下町の彫金屋の主人は、貴族の甲冑の装飾を手がけるほどの腕の持ち主だったが、仕事場へは誰も出入りさせず、夜になると妻にも内緒で外出する変わり者だった。
不審に思った妻が後をつけていったが、村はずれの墓地までくると、見失ってしまった

Level2

ある晩、妻が墓地に先回りして隠れていると、彫金屋がやってきて、埋葬直後の墓を掘り返し始めた
あまりのことに妻は気が動転し、その場から逃げ出したが、彫金屋が帰ってくる頃を見計らって、仕事場を確かめることにした

Level3

妻が目にしたのは、豪華な甲冑や装飾品で着飾った無数のミイラ達と、無邪気にはしゃぐ夫だった
彫金屋は、墓をあばいては遺体を仕事場に持ち帰り、自ら仕立てた細工の装飾品を身につけさせて楽しんでいたのだった

Level4

妻は嘆き絶望し、彫金屋に飛びかかり、一体のミイラが手にした槍に、自分の体ごと倒れこんだ
後日、甲冑で着飾った大量のミイラに囲まれるように、一本の槍で貫かれた男女の遺体が発見された
この見事な細工の槍が、後にハンチの手に渡った

王位簒奪者の槍

Robber Fang



Level1

長き戦いの末、ついに男は王の心臓に槍を突き刺した 絶命する王
歓声と共に革命軍が、一気に城へなだれ込む。これで…この国は悪政から解き放たれ平和になるだろう
男の顔に、笑みがこぼれた
だが…それもすぐに消えた

Level2

最後の戦い…どうも腑に落ちない
なぜ王は抵抗せずに死んだのだ
いや、それどころか自ら命を捧げた様子にも見えた…
あれが…国民に悪政を強いてた王の姿だろうか。悩む彼の元に仲間から王の間に来るように連絡を受ける

Level3

仲間と共に王の間に向かう男
そこには…何者かに拘束されていた姫の姿があった… そして 姫の口から驚くべき真実を知る…。姫は、長い間、隣国の者に人質に捕られていたのだ。王は脅され続けていた
姫の目から涙がこぼれる…

Level4

男はその場で姫の命を奪った
確かに王は、娘のために、仕方なく悪政を強いていたのかもしれない
だが今、必要なのは真実ではない
苦しみ虐げられた国民が立ち上がり
憎き王を討つという事実のみ
真実は闇の中 男は王となった

血族の紋章

Victor's Spoils



Level1

ある国に大変仲の良い二人の王子がいた。兄は剛の武術を学び、弟は柔の武術を学んでいた。二人は互いの技を高め合うべく、稽古を重ねた

Level2

二人の王子は、その師に質問した
剛の武術と柔の武術、どちらがより優れているのか？と。師は、二人に一本の槍を差し出した

Level3

良い槍は、堅く鋭い槍先と、柳のようにしなる柄を備えておる 剛と柔ふたつを競うのではなく、合わせて統べるのだ、と老いた師は語った

Level4

その後、師は老衰により他界した
師が残した槍を、師の亡骸と共に墓へ埋葬し、王子達は生涯互いを支えあって生きることを亡き老師に誓った
その後、国は大いに栄えたという

背理の鎌



Level1

皆に慕われている若者がいた。
山や谷を飛び回る若者は風を操ることができたらしい
そんな明るく元気な若者にもひとつ気になっている事があった

Level2

数年経ち父親が他界した
若者はとても悲しんだ
だが父が亡くなる前に若者に
ある一言を残した
それは若者が昔から気にしていた、自分からは口にしなかった母親のことだったのだ

Level3

「この地図の場所へ行きなさい」
そう言い残した父親から託された鎌と地図を手に取り、何かに誘われるよう地図が示す場所を目指した
どれぐらい時間が経ったであろう
森を抜け、海を越え、山を翔けてきた若者はすでに歩く気力もない
ふとひとつの村が若者の目に入った

Level4

長と呼ばれる者が迎えてくれた
この鎌は村の物らしい、そして
逢わせたい人がいると言った
綺麗な女性が入ってきて、若者は一目見て自分の母親だと感じた
若者はその後母親と幸せに暮らしながら、風の精霊と人間の仲を取り持ち共存が始まった。以後その鎌が使われることはなかったという

霞切り



Level1

ある小さな村のほとりに小さな池があった。この池は愛し合う少年と少女が離れる際に流した涙からできたという。村にはその残された少年が住んでおり、もう一度少女に会いたいと強く願いつづけていた

Level2

ある時その池に宿る神が少年のもとに現れ、賭けを持ちかけた
遥か北西にそびえる山にしか咲かない露草を持ち帰ることができれば少女を連れ戻すと。すぐに旅立った少年は幾たびの困難の末、北西の霞がかる山の中にある村をみつける。その村には離れた少女がいた

Level3

少年と少女は涙を流し再会を喜んだ
小さな川が流れる小さな村で、離れていた時を取り戻すかのように二人は一日中語りつづけ、結婚することを誓う
少年は願いがかなったことにやすらかな笑みを浮かべる。しかしそれは深い霞の中で見た幻影であり、少年はまもなく息絶えた

Level4

またここにひとつかなわぬ恋がうまれたことに神は涙を流した
この槍はその涙をこの武器に込め、他世での二人の幸せを願ったものだという

皇帝の槍



Level1

皇帝たる資格を問う、
神性を持つ槍
覇者たることを望む戦士達の間を渡り歩くといわれている
今は昔、天下に覇を唱えんとする一人の武者が、槍を手にした

Level2

槍は武者に問う
「覇者たるものが有する、武の役割とは何か？」
武者は答えることができなかった
武者は槍の力を持って一国を興したが、国は十年と数えぬうちに亡びた。

Level3

国が亡びた際、一人の将が槍を持って落ち延びた。将がいくら逃げようとも追手がそれを赦さなかった
やがて将が追手に囲まれ、死を覚悟した時、槍は将に同じ問いをかける
将は静かに答えた
「武の役割は七つ。ひとつは…」

Level4

将が答え終わらぬうちに、槍は将の体を雷で纏い、追手を撃ち払った。
その後、将は一代にして大帝国を築き、国は千年の後にもその栄華を誇ったという

戒めの塔

Tower of Warning



Level1

この槍の元の所持者は、物腰が柔らかで、礼儀正しく、清潔な性格であったが、己のある性格を恥じ、人を避け、弟達と森で密やかに暮らしていた

Level2

しかし、ある時、世界を恐怖に陥れた帝国軍に家を襲撃され、弟達を皆殺しにされたその者は、深い悲しみのうちに自害を果たそうとしたが、それもできず、その時近くにいた妖精と契約をしてしまう

Level3

契約者となり、その代償に己の視覚を奪われたその者は、
世界を恐怖から救う為、
立ち上がり帝国軍との戦いに身を投じていった

Level4

救世主とともに、世界を恐怖から救ったその者だったが、幼き同性を狂気的に愛おしく感じてしまう愚かな性癖は直らず、今も己を恥じ、ひっそりと暮らしている

ユーリックの斧



Level1

命を刈り取る死神への供物を捧げ、自らの延命を祈ったある王が、若き美丈夫の首を落とす神器として造らせたこの斧は、実に数百人の生贄の血を啜っている。正に死神の振るう武器といってもよいだろう

Level2

毎月の祭事において王は、二人の生贄を選出した。一人に斧を振るわせもう一人の首を刎ねるのだ。そして翌月には、生き残った方の生贄を、新たに選んだ生贄に殺させる
この祭事は王の存命中絶えることなく続けられ、王は百五十年を生きたと伝えられている

Level3

最後の月。生け贄に選ばれた二人の男は互いに親友同士だった。泣きながら親友を殺めた男は、王に向かって言い放つ。我が命、自ら死神に捧げ、友と黄泉路を逝こう…
男の首を落とした斧は祭壇に突き刺さり、何者も引き抜くことは叶わなかった。生きすぎた王は壮絶な最期を遂げた。

Level4

その斧はユーリックの手に渡った
斧はまた、死神への供物を、生贄を欲しているのだろうか。繰り返される流血の連鎖は、断ち切ることは叶わぬのだろうか
それを知るのは死神のみであろう

封斧・破天の鼓動



Level1

かの地に武具の名匠あり
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す

Level2

神に抗うは、封印の力
封印の力、即ち女神の力
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level3

かの女神は、
御使いにより内に卵を秘める
女の力を以て災厄を封じる術を
授かったという伝説の女神。

Level4

宿るは「時」。色なき結晶は、
時間、空間、次元を統べる
おおいなる時間を宿す

ザンポの斧



Level1

小さな農村のはずれの小屋に、一匹のネズミと暮らす男がいた。男は醜い容姿の持ち主で、その不気味さから、村中で疎まれていたが、心根のやさしい男だった
時として村の子供から石を投げられることがあっても、常に笑顔を絶やすことはなかった

Level2

どうにかして不気味な男を追い出そうとした村人達は、男の飼っているネズミが穀物を荒らしたと因縁をつけ、男のネズミを捕まえ、首を切り落として殺してしまった

Level3

ただ一人の友人を亡くした男は正気を失った
人とも思えぬ雄叫びをあげながら、手にした斧で、老人から子供まで村人全員の首を刎ねてまわり、首の山を築き上げた
そして最後に首を一つ足すように、そこで自らの首を刎ねて絶命した

Level4

首の山から発見された凶器の斧は、村人の血を吸った金属の部分が真っ赤に染まっていた
後にこの斧の持ち主となる封印騎士団のザンポは、この斧で獲物を切り裂く瞬間の感触に、自分の失った味覚の幻影を見ていたのだろうか

折れた鉄塊



Level1

かつて世界で最も大きな剣と称され
見る者をその迫力で圧倒していた
雄姿は見る影もなく、
剣というにはあまりにも惨めな塊に
変わり果てていた

Level2

剣が健在でいた時代
以前の持ち主は、この剣をとても人の力では扱えない代物までに鍛え上げ、それでもまだ何かに取り憑かれるように、刀身に使える素材を探し集めた。躯から鎧を剥ぎ取り、武器を奪い骨をも抜き出しては、打ち合わせ剣の一部としていた

Level3

次第に剣は斑に色を変え、剣先に行くほど赤黒く伸びていく
その相反する色は、まるで隠り世と現世の境にも見えた
ある時、子供をさらい生きたまま製錬し剣に打ち込んだが、決して交わることはなく、赤黒い鉄は
すべて砕け散ってしまった

Level4

剣は再び比類なき巨体を誇示させるために新たなる刀身と、その身を鍛えられる者を探し続けている
らしい

赤の旋風



Level1

ふと声が聞こえたような気がし目が覚めた　耳元で悪魔のような囁き声が聞こえた
まだ足りない　まだ足りないんだ
間違いなく、その斧から囁くように声が聞こえた

Level2

その日からの魔術師は何かに憑依されたかのような顔つきに変貌していった。その面影はかつて王国を恐怖に震え上がらせたあの義賊を思わせた

Level3

斧の中で時を、ひたすら時を待っていた義賊は、力を解放していった
さすがに魔術師も必死に抑えようとした。しかしついに義賊は魔術師の精神を乗っ取ってしまった

Level4

外見は高名な魔術師であるが故に王宮の貴族達は、魔術師の行いを止めることをしなかった
王国は無残な終焉を迎えた
しかし、魔術師は生きている…

処刑台の記憶



Level1

"斧"は考えていた……
「私は…幾人の首を刎ねただろう
悪人、反逆者、革命家、政治家
中には全く罪のない人間もいた
もう何も覚えていない。ただ一人、
あの男……いや、男と言うには早い、
あの少年を除いて…

Level2

その少年は、断頭台に頭を置いても全く動じる気配がなかった
どんな屈強な男でも卑劣な悪人でも死を目前にすると、わずかな希望や行き場のない絶望が精神を支配する
それは刎ねる瞬間、わが刀身から直接伝わってくるのだ

Level3

しかし！彼は他の誰とも違った！
彼の精神はただ希望が溢れていた
それは狂信的に心酔する者の持つ偽りの希望ではなく、彼自身が望み、悟り、己が意思でこの場にいるということ！彼の、その清らかな精神は物言わぬこの私が叫びたくなる程であった

Level4

彼の刑は執行された……
処刑を見に来た多くの群集の中に、
隠れながら涙する若者達がいた
その涙の意味は、私にはわからない
ただ、彼の希望と、そして未来は、
若者の涙と共に語り継がれる
それだけは私にも確実にわかった

不浄なる斧



Level1

汚れた魂の魔術師により、火トカゲが封じ込められた斧。持つ者の心に他者への憎悪を囁きかけ、狂気へと駆り立てる。

Level2

この斧を手に入れたこそ泥は、その力で瞬く間に近隣の峠を制し、大きな山賊団の首領となった

Level3

この斧を手に入れた小姓は、比類なき武勇で手柄を得て、大きな騎士団の千人隊長となった

Level4

ただし、山賊団の首領も、騎士団の千人隊長も、最後は敵味方構わずに殺戮を行い、自らの部下に殺されたという

悲しみの棘



Level1

「…クイタイ」
ホブゴブリンの彼は、いつもどおり指導者の手伝いをすることにした
大抵は雑用をすることで食欲は満たされていたが、この日は何をすることもなく食べ物をあてがわれた。明晩人間の村落を襲うということだったが、さておき食欲は満たされた

Level2

果たして彼らは攻め込んだ。彼らが襲った村落の人間は必死で抵抗し、戦いは激化した。
熾烈な殺し合いの最中、彼は井戸に落ちてしまった。何とか上れそうであったが、彼は井戸の底で禍々しい形状の鎌を見つけた。それは歪んだ付与魔術師の失敗作であった。

Level3

この鎌は相手に勝ちたいという欲求が増幅される、というように作られた筈だった。だが、実際にはさまざまな欲求が抑えられなくなる呪われた鎌であり、使われなくなっていた。鎌を手にした彼は、井戸から出ると、膨れ上がった食欲と殺戮の衝動のままに、人間を屠っていった。

Level4

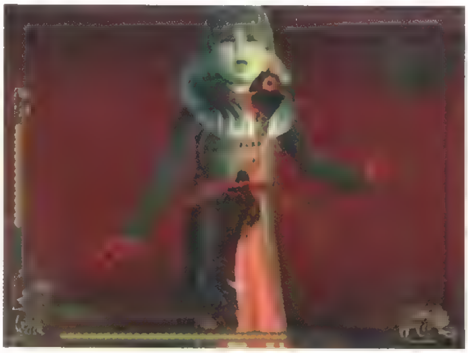
　鎌の呪いは凄まじく、人間が目の前からいなくなると、彼は他のゴブリン達に襲いかかっていった
しかし、同族を殺しつくすも満たされず、ついに彼は自身に刃を向けるに至った
残された鎌は、死体が地に還る頃美しいエルフに拾われたという

WEAPON STORY INDEX (五十音順)

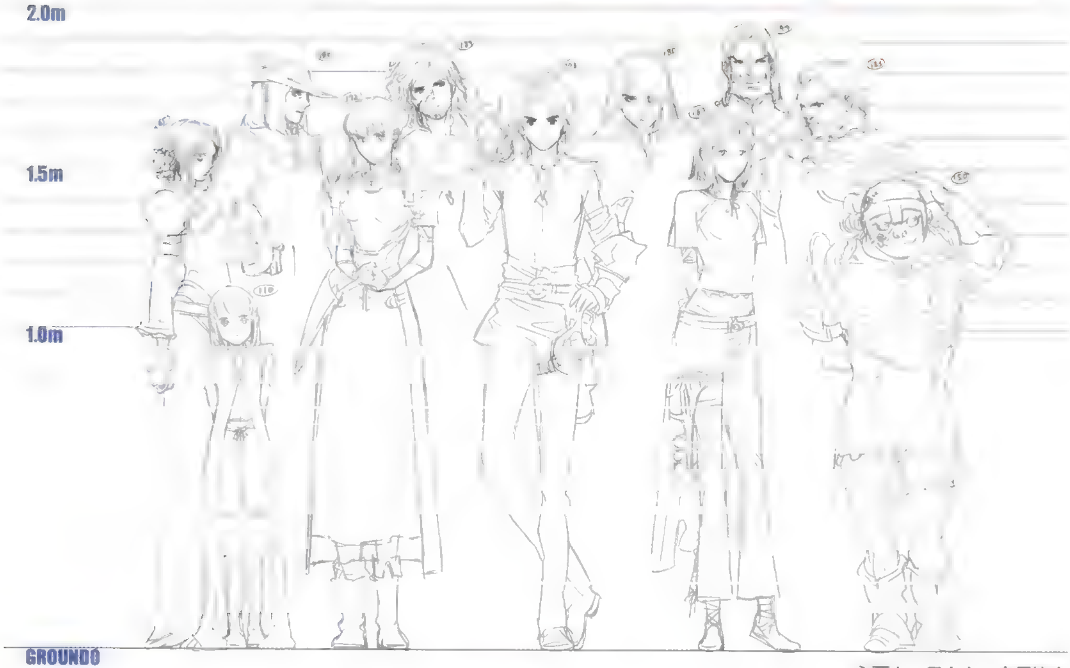
DOD MANIAX

volume.4 各キャラクターの身長

ここでは、主要キャラクターの身長をチェック。下の設定画より、最も身長が高いのはジスモアであることがわかる。ただし、彼の場合はシェイドとの契約で肉体は失われており、現在は人間の殻のようなものを身にまとっているだけなので、本当の身長がどうなのかは疑問。また、前作からの十八年間で、カイムの身長が3cmほど伸びている点にも注目。ザンボがイフリートとの契約により筋肉質となったように、カイムの身体もまたドラゴンの影響を受けているのだろうか。また、参考までにアンヘル＆レグナとその契約者の身長対比も掲載。なお、これら2体の竜も十分巨大だが、ハンチが契約しているケルピーは竜よりも巨大である。ただし、ケルピーは変幻自在に体長を変化させられるので、最も大きな存在とは一概には言えない



←余談だが、マナが再び神の力で巨大化すれば、間違いなく最も身長が高い人間になると言われる



主要キャラクター身長比↑

キャラクター身長ランキング

1位	ジスモア	194cm
2位	ユーリック	189cm
3位	カイム	185cm
4位	オロー	183cm
5位	ヤハ	180cm
6位	ノウェ	178cm
7位	エリス	172cm
8位	マナ	167cm
9位	ハンチ	165cm
10位	ザンボ	150cm
11位	セエレ	110cm

ランキング対象外

アンヘル	全高5.8m、全長25.4m
レグナ	全高5.3m、全長21.5m

※形態進化により変動

↓ドラゴンと人間の身長比





CREATERS INTERVIEW

4人のメインスタッフに、本作に対する思い入れや、今だからこそ語れる制作裏話を伺った

■「ドラッグオンドラグーン2」のコンセプト

発売から約4カ月ほどが経過した「ドラッグオンドラグーン2(以下、『2』)」ですが、ユーザーさんからの手ごたえはいかがでしょうか?

柴氏(以下、敬称略):ストーリーの内容や、キャラについては賛否両論のようですが、手ごたえは悪くないですね

安井氏(以下、敬称略):『2』のコンセプトは、とにかくわかりやすいゲームにしよう、というものだったんです。『1』では物語が途中からどんどん分岐していくので、内容を把握しづらかったり、制作側が意図的に突き放して設定をわかりづらくした部分があったので。『2』ではそこを改善するために、できるだけわかりやすい言葉を用いつつ、物語も1本道になるように作りました。ただ、このわかりやすさが、結構プレイヤーさんのなかで論議を呼んでいる部分もあるんですけど

それはどういうことでしょうか?

柴:『1』をプレイして、あの難解でダークな世界観を気に入ってくれている人にとっては、逆に『2』は親切すぎたみたいなんですね。そういう方には、『ドラッグオンドラグーン』らしくない、と言われているようで

安井:でも、『2』から初めてシリーズをプレイする人にとっては、これくらいわかりやすくしてあげたほうが親切だと思うので。ストーリーとしても、『1』ほどダークな内容にはせず、王道的なRPGのテイストを、『ドラッグオンドラグーン』のテイストに変換して盛り込んだ形にしているつもりです。

『2』の企画はどれくらいの時期に動き始めたんですか?

柴:かなり早かったですよ。『1』が発売された直後には、もうスタッフを口説きにかかっていましたからね

長谷川氏(以下、敬称略):『1』が発売されてちょっとした頃に、会社の偉い人のデスクの上に『2』の企画書らしきものが置かれていて、ちょっとうれしかったことを覚えています。またやれるんだぁ〜って思いました

安井:最初は、まさか僕がディレクションを任されるとは思ってもみませんでしたけどね

柴:話をしたときは、すごいビックリしてたよね(笑)

安井:ほんとに考えもしなかったもので。でも、おかげさまで『1』では自分的に不完全燃焼だった部分とか、語りきれなかった部分まで、ほぼすべて補完できたとは思います

確かに、物語的には完璧に決着がついたといってもいい終わり方をしましたよね。

柴:RPGの続編タイトルって、作品の世界観だけ踏襲して、物語や主人公たちはガラッと変化するって作品も多いじゃないですか。それはもちろん表現方法としてアリですが、『ドラッグオンドラグーン』では絶対にやりたくなかったんですよ

安井:物語的に決着をつけるということが、続編制作の大前提でしたからね。前作のキャラがまだ現役で活躍できる時代の物語、というのはかなり最初の頃から決定していました

柴:マナかアンヘルのどちらかを、メインキャラとして動かすことが、コンセプトの1つだったんですよね

藤坂氏(以下、敬称略):ごく初期の段階では、アンヘルを主人公にした企画もありましたけどね。少女に転生したアンヘルを育成する、という内容の。残念ながら、世界観があまりにも『1』と違いすぎる、という理由でボツになりましたけど。だから、この設定資料集の初期設定企画として復活したのは、個人的にちょっとうれしかったですよ

純粋な1ファンとして、ああいった「ドラッグオンドラグーン」(※1)も見てみたかった気もします

柴:他にも、企画自体はたくさん出ていたんですよ。実は、企画を考えるための合宿(※2)まで行ったりしたので。これは『1』の時もやったんですけどね。ただ、あれは……ねぇ? 正直、かなりしんどかったよね?

安井:ええ、かなり(笑)。『2』の合宿自体は、神奈川県の逗子にある某研修センターで行ったんですけど。ここは本当に神奈川県? ってくらい陸の孤島でしたよね

藤坂:かといってロケーションがいいわけでもなかったんですけど。なんだか会社に閉じ込められてる気がしましたよ。

柴:アレは、幹事が岩崎さん(※3)だったからだよ(笑)。『1』の時は僕だったんだけどね

長谷川:僕はその時、ちょうど風邪をひいていて、合宿には不参加だったんですけど。コレは正解だったわけですね(笑)

安井:まぁ、おかげさまで四六時中、ずっと企画会議に集中できたわけですけどね。そこで、ある程度のアイディアは煮詰まっていった感じです。『2』が本格的に動き出したのは、あの合宿からだったと思いますね。



スクウェア・エニックス　第10開発事業部 兼 9開発事業部 プロデューサー

柴 貴正 Shiba Takamasa

「たくさんの人に楽しんでもらえるよう、わかりやすいゲームを目指しました」

"普通"であることが"異質"な主人公

個性的なキャラがたくさん登場するなかで、主人公のノウェは、かなり異質な存在だと感じられるのですが？

安井：ノウェというキャラは、これまでの『ドラッグオンドラグーン』らしからぬキャラですからね

柴：彼は、すごく「普通」なんですよ。『ドラッグオンドラグーン』の登場人物たちは、良くも悪くも「普通じゃない」キャラが多いんですけど、そのなかで彼だけは異質なんです。

安井：とても現代的というか、そこが『ドラッグオンドラグーン』っぽくないキャラといわれる所以だと思います

柴：そんな普通のキャラであるノウェだからこそ、普通じゃないキャラたちに囲まれると浮くわけですね。というより、一番普通なはずなのに、一番おかしく見えてくるわけです。でも、『ドラッグオンドラグーン』的な主人公を期待されていたファンの方には、肩すかしだったというか。結構嫌われているようで、かわいそうなんですけどね。まぁ、こちらが意図的にそういうキャラにしている部分もあるんですけど

それは、具体的にはどういったことなんでしょうか？

安井：物語の最初のほうのノウェって、結構「空っぽ」だと思うんですよ。自分の意志で戦うというよりは、周りに流されるように戦っていたんですよね。上官であるジスモアが戦えっていうから戦う。気になる存在であるマナが封印の鍵を壊すっていうから手伝う、といった感じで。真人類ということで、作中でも最強クラスの能力を秘める彼が、戦う理由を見つけられないままに剣を振るう。コレってよく考えると、すごく怖いことのはずなんですよ

柴：プレイヤーのみなさんには、ノウェのそういった部分に嫌悪感を持ってもらえれば、と思っていたんです。自分では善悪とか、戦う理由とかを何も考えないで、ただ言われるままに戦うノウェって、実は一番の悪人かもしれないわけですから

安井：ゲームだけではどうしても、ノウェの成長を描ききれない部分もあったんですけど、そこは小説版のほうでうまく映島さんがまとめてくれていますよね

柴：興味がある方は、小説版もぜひ読んで、ノウェの本当の魅力に触れてみてもらいたいですね

藤坂：ちなみにノウェの性格って、すごく安井さんに似てませんか？　これは『ドラッグオンドラグーン』の主人公の宿命なんですかね？(笑)

柴：似てる似てる。僕もそう思ってた。『1』のカイムは横尾さん(※4)に似てるし、ノウェは安井さんに似てるよね(笑)。

安井：そうですかね？　まぁ、実は作ってるときに、そう思ったことは何度かありましたけど。よく悩むところとか。

それだけ安井さんの、ノウェに対する愛着が深いのかもしれませんね。では、ヒロインのマナはいかがでしょう？

安井：マナはノウェとは逆に、スムーズに決まったキャラですね。『1』の時点ですでに、彼女のキャラは出来上がっていたわけで、『2』でもそこは大きく変わっていません。

柴：物語を進めればわかりますが、『2』になってもマナの心には「名もなき存在＝神」が存在しているんですよ。そんな、精神的にすごく危なっかしい人物が、あたかも聖人のように扱われ、戦いに身を置いている。その危うさというか、気持ち悪さのようなものを感じてもらいたいと考えながら作った部分はあります。案の定、ファンの方にはノウェ同様にあまり好かれてはいないようですけれども……。

安井：キャラや物語を煮詰めていくときに、僕と柴さんの間で最初から決まっていたイメージというのが、「キレイな年上の女性に導かれつつ、少年から大人へと成長していく主人公」というものだったんですよ

柴：お姉さんキャラであるマナに導かれ、まだ自分で進む道を決めきれない少年のノウェが、少しずつ成長していく。『2』は、そういった少年の成長物語でもあるわけです

安井：マナに導かれてばかりだったノウェも、最終的には自分の意志で戦う理由を見つけますから。それが、世界の平和を守る、という壮大なものではなく、マナへの「愛」というすごく個人的な感情ではあるわけですけど。そういった人間くさいところは、とても『ドラッグオンドラグーン』らしいのではないかと思っているんですけどね





Shiba's Work

シリーズの総合プロデューサーとして、ゲームの企画やデザインから、ちょっとした雑務まで、すべての作業をこなす。ときには制作現場で仕事に口をはさみ過ぎて、怒られてしまったこともあったとか。ゲームの完成度の高さは、制作スタッフの愛の大きさに比例する、というポリシーのもと、『ドラッグオンドラグーン』を骨の髄まで愛す

キャビア　開発本部 開発部 企画チーム ディレクター

安井 章 Yasui Akira



ノウェは僕の分身のようなキャラなので、非常に愛着がわいています

物語の脇を固めるサブキャラクター

――もう1人のヒロイン、エリスはいかがでしょうか？
安井：「女神」という設定は最初からあったのですが、その他にはあまり強い個性はなかったですね。
柴：最初の段階では、マナに比べるとかなりインパクトに欠けていたんですよ。これはエリスに限らないんですけど、あるタイミングで各キャラに「もっと毒を注入しよう」という指令が出たんです。まぁ、出したのは僕なんですけどね（笑）。
安井：「毒」っていうか、『1』に比べて登場人物が多かったぶん、どうしてもキャラ1人1人の個性が薄くなりがちだったので。そこをなんとかしよう、という指令でしたよね。
柴：これにより、マナを火あぶりの刑に処すところの鬼娘っぷりなどが出てきたわけでして。こういった、心に何か深い闇を秘めたキャラが物語を織り成すところが、「ドラッグオンドラグーン」の本質なのかな、と思います。
――そう考えると、敵となる封印騎士団のキャラたちは、まさに「ドラッグオンドラグーン」らしい人物ばかりでしたね。
柴：そうかもしれませんね。実は、メインのキャラより敵キャラのほうが人気があったりするんですよ。思いきりわかりやすく、極端な性格にできたことが人気の秘密かもしれません。
安井：そもそも、彼らはすべてが契約者なわけですから、性格がまともであるはずはないんですけどね（笑）。
柴：たとえば敵の大将であるジスモアは、ボスキャラだとひと目見ただけでわかるような外見にしてあるんです。ある意味記号化されているわけですね。『2』のコンセプトである「わかりやすさ」は、こんなところにも表れています。
藤坂：ヤハなんかも、典型的なナルシストというか、いかにも自分で自分を「美しい」って言い出しそうなキャラとわかるようなデザインにしたつもりです。ただ、設定では男にも女にもモてる人物ということになっていますけど、現実世界で実際に性別問わずにもてる人って、こんなタイプじゃないはずなんです。これもジスモアと同様に、「妖艶」のイメージを記号化している部分が大きいです。
――ハンチもかなりいい味が出ていますよね。
柴：人気ありますよね、ハンチ。なんでですかね？
藤坂：デザイン的にはすごく悩んだキャラなんですけどね。本来は綺麗な女性だけれど、契約のせいで魅力を失っている、という設定は非常に表現が難しい。苦肉の策で、目の下にクマをつけたり、いつも水を滴らせていたり、といった特徴をつけてみたんですけど。
柴：いつもズブ濡れ、っていうこの設定は、制作スタッフのなかですごく好評だったよね。逆に魅力だったのかも？
安井：ちなみに、ゲーム中では語られませんが、ハンチには彼女よりさらに美人で、性格もいいお姉さんがいるんです。真の意味で人に好かれるタイプの女性ですね。対するハンチも、幼い頃は「太陽の微笑み」と呼ばれるほど可愛かった。でも、これはズル賢さというか、計算高いところがあったんです。そして、眩しい魅力を放つ姉を、どこか妬ましく思っていた。そういったあざとさが契約によってさらに増幅されて、外見よりも内面的な魅力が失われた、といった解釈ですね。
――そんなハンチやヤハ、そしてザンボに関しては、それぞれに青、黄、赤というイメージカラーが設定されているように見受けられるのですが？
藤坂：これはデザイン的な問題というよりも、ゲーム的なものになってくるんですけど。この3人のキャラは、ムービーシーンに一切登場しないことが最初からわかっていた。だから、かなり自由に色を設定することができたわけでして。ムービーシーンにあまりにもカラフルな色使いのキャラが出てきてしまうと、そのキャラが不必要に目立ったり、全体のカラーをまとめるのが大変になったりするんです。かといって、あまりにも地味な色使いやデザインにしてしまうと、まったく画面映えしなくなりますし。いろいろ頭を抱えたところでしたね。





Yasui's Work

前作ではゲームのメインデザインを、そして今作ではディレクションを担当し、『ドラッグオンドラグーン』の世界観の構築に深く関わる。なお、『2』がディレクターとしてのデビュー作となる。趣味は映画鑑賞とのことだが、上映中はストーリーにのめり込む前に、演出やアクション面などに注意がいってしまうという、職人気質な部分も。



キャビア　開発本部 開発部 グラフィックチーム デザイナー

藤坂 公彦 Fujisaka Kimihiko

「キャラクターのデザインや色使いに至るまで、とことんこだわりました」

お気に入りのキャラ＆シーンについて

——ここからは、みなさんのお気に入りのキャラやシーンなどについてお伺いします。まずは柴さんから聞かせてください。

柴：お気に入りのキャラはジスモアですね。まず、何よりデザイン的に最高。藤坂さんを褒めてあげたいというか、純粋に一発ＯＫを出したのはこのキャラだけではないでしょうかね。やっぱり、藤坂さんの描くおっさんキャラは最高ですよ（笑）。

——立木文彦さんの声も、イメージにぴったりですよね。

柴：さすが本職といいますか、立木さんのあの渋い声のおかげで、ゲームがビシッと締まっていると思うんですよね。もちろん、キャラ的にもお気に入りです。自分の信念を貫いているところがカッコイイ。たとえそれが、悪だとしてもね。

——お気に入りのシーンはいかがですか？

柴：これはやっぱり、アンヘルとカイムの最期のシーンです。一度完成していたシーンを再構成し、より感動できるようにしたくらい気に入っています。

安井：当初はあそこまで力の入ったシーンではなかったんですよ。『1』の回想シーンなども入らずに、２人はもっとあっけなく消えてしまったんです。でも、今となってはあのシーンは感動的な演出にしてよかったと思っていますけど。

柴：『1』からプレイしてくれている人にとっては、あそこが１つの泣かせどころなわけですから、力が入りましたね。

——安井さんはいかがでしょうか？

安井：僕はやっぱり、ノウェに愛着を感じますね。自分に似ている、って部分もありますけど。最後のレグナ戦が好きなんですよ。親子同士で会話して、お互いの想いをぶつけあいながら戦うあのシーンは、シリーズ屈指のお気に入り場面ですね。

柴：あそこも最初は、もっとあっさりしたシーンだったよね。

長谷川：あっさりというか、セリフの出方が良くなかったんですよ。最後のほうの、感動的な会話の出るタイミングが遅すぎて、そこまでに決着がついてしまってたんですよね。

安井：それが１つのジレンマというか、プレイヤーがうまくなればなるほど、ボスを早く倒しすぎてしまうという部分があるんですよね。一応、こちらも想定戦闘時間を計算して作ってはいますが、こればかりはプレイヤーの腕に依存しますからね。

——では次に、藤坂さんはいかがでしょうか？

藤坂：僕は、そうですね。ノウェも結構好きなんですけど、一番はやっぱりケルビーです。長谷川さんのデザイン最高！

長谷川：え、そうなの？　初めて聞いたよ（笑）。

藤坂：いや、イフリートもすごい好きだけどね。

長谷川：イフリートはゲームに出てこないじゃない！（笑）

柴：そこらへん、すごく藤坂ッチっぽいなぁ（笑）。

——モンスターがお好きなんですか？

藤坂：そうですね。あと、イフリートは『1』の頃からデザインが完成していたものなので、愛着があるんですよ。

長谷川：結局『1』ではお蔵入りしちゃって、『2』でようやく日の目を見ることになり、僕もうれしかったんですよ。手にカマドみたいな大砲をつけたりと、結構こだわったデザインだったので、やったぁ〜って。

藤坂：でも、出番もなくザンポがやられちゃうという（笑）。

長谷川：結局そういう役回りなんだ、ってガッカリしました、あの扱いは。ザンポが弱すぎるんですよね。

——長谷川さんはいかがでしょうか？

長谷川：人間キャラではユーリックですかね。小山力也さんの声がすごく渋くて、キャラに合ってると思います。あと、デザインのバランスが悪いのも味があっていいんですよね。

藤坂：え、どういう意味ですか？

長谷川：上半身はタイトなのに、仮面をかぶっているせいで頭がデカイ。あのアンバランスさがカッコいいんですよね。実は藤坂さんは、こういうデザインが好きなんじゃないかと思ってるんだけど、これまではなかなか描く機会もなかったしね。

藤坂：そうですね。あの仮面には、かなりこだわりましたよ。

柴：その仮面を、いきなり脱ぎ出すから面白いよね。

——確かに、ユーリックの正体に関してはもっと引っ張るだろうと思っていたので、かなりビックリしました。

長谷川：タメとか何もなくて、その潔さもいいんですよね。かなりのお気に入りです。モンスターでは、アークドラゴンが好



Fujisaka's Work

シリーズのキャラクターデザインにとどまらず、世界観設定から武器や服飾のデザインまで、総合的なデザインをこなす。細部までこだわり抜かれ、詳細に描き込まれたそのデザインは、ときにグラフィッカーの涙を誘うほどのものだとか。ソフトの発売後も、小説版の挿絵や本書用の描き下ろしイラストなど、最も長く『2』に関わった人物の１人。

キャビア　開発本部 開発部 グラフィックチーム デザイナー
長谷川 太郎 Hasegawa Taro



「イフリートがやっと日の目を見たのに、ザンポがすぐやられるのが悔しかった」

きですね。レグナやアンヘルとは違って、どこか柔らかそうなイメージにしてあるんですけど。
柴：モンスターでいえば、僕はアンノウンが好きですね。とくに、空中戦で戦うぶら下がってるアンノウン。
安井：回転しながら突っ込んでくる攻撃が秀逸ですよね。
柴：あのキャラが登場したおかげで、第十章以降の物語が盛り上がったと思っているので。インパクトバッグンでしたよ。
長谷川：アレは、前作の子天使に匹敵する敵を、なんとか作り上げたかったんですよね。おかげさまで、違ったベクトルで気持ち悪い敵に仕上がったとは思っています。

次回作の構想について

――それではここで、ファンの方が非常に気になっているであろう、次回作の構想についてお伺いしたいわけですが……。
柴：これはまだ、何とも言えないところですね。実を言うと、僕のなかでもし新たな『ドラッグオンドラグーン』を作るとすれば、こんなカタチで作りたい、というアイディア自体はあるんです。この前仕事で海外に行ったとき、飛行機内でふと思いついたんですけどね。でも、だからといって実際にプロジェクトが動き始めているとか、そういったものは今のところ全然ないんですよね。残念ながら。
藤坂：僕としては、『2』で『ドラッグオンドラグーン』という作品に対する思いは出し尽くした気もしてるんですけどね。
安井：トドメを刺す、という意気込みで『2』の制作に取り組みましたからね。だからもし続編を作るとしたら、まったく新しい『ドラッグオンドラグーン』になるかもしれませんね。
柴：それならいっそ、ドラゴンの出ない『ドラッグオンドラグーン』とかどうですかね？
長谷川：それじゃあ、僕の仕事が減っちゃいますよ（笑）。
柴：それは冗談ですけどね。ただ、前作が終わってから本当にすぐに、『2』の制作に取りかかったので。そう考えると、少なくとももうしばらくは、充電期間のようなものが必要な気はします。だって、僕が作りたいって言っても、スタッフのみんなが「やる！」って言ってくれないと始まらないじゃない？
安井：いやいや、やりたくないとは誰も言ってませんよ（笑）。
――もし続編を作るとしたら、やっぱりまた「企画合宿」を行うことになるんですよね？
柴：そうだとしたら、ぜひやりたいですね。そのときはまた、僕が幹事をやったほうがいいのかな？
安井：ぜひそうしてもらいたいです（笑）。
――最後に、ファンの方へメッセージをお願いします。
安井：やり込んでくれている人がすごく多いようなのが、本当にうれしいです。これからももっと、『ドラッグオンドラグーン』を愛してもらえればと思います。
藤坂：発売からけっこう経つのに、小説ですとか、こちらの設定資料集を買ってくださるような、熱狂的なファンがいてくれることに感謝しています。みなさんの声が励みになりました。
長谷川：普通、雑誌などには掲載されないような、こまかい設定を本書で確認してもらって、もっともっと『ドラッグオンドラグーン』を好きになってもらえればうれしいですね。
柴：足掛け5年ほど関わってきたこのシリーズも、ひとまず完結です。個人的に、すごく思い入れのあるタイトルになったのは、ファンのみなさんのおかげだと思っています。ですから、そんなファンのみなさんと、また何かの機会にお会いできればいいな、と思いますね。それが続編になるのか、完全新作になるのか、はたまた本当に実現するのかもわかりませんけど。それまでは『2』を、とことん遊び尽くしてほしいです。
――本日はどうもありがとうございました！

※1：初期設定の「ドラッグオンドラグーン2」……企画会議に提出、というレベルの初期設定。本書の一〇八ページの特別企画は、この初期設定を基にしている。

※2：企画合宿……開発陣を集めて、企画を考える合宿。前作のときに、柴氏が幹事で民宿を借りて行ったのが恒例化に。今作の合宿幹事は岩崎氏。

※3：岩崎拓矢氏……株式会社キャビアの開発本部部長で、チーフプロデューサー。柴氏同様、シリーズの開発に深く関わっている。

※4：横尾太郎氏……柴氏、岩崎氏とともに、シリーズの世界観を作り上げた。『1』ではディレクターとして、『2』では映像編集として制作に参加している。



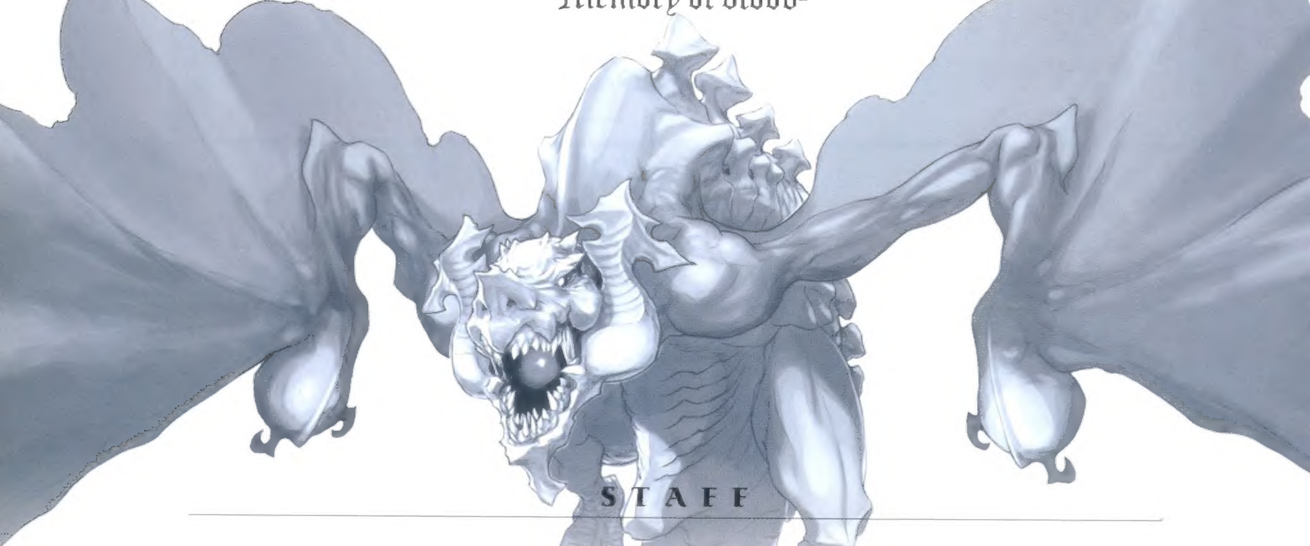


Hasegawa's Work

登場するモンスターとドラゴンのデザインを担当。他のゲームに登場するドラゴンとは一線を画す、『ドラッグオンドラグーン』のドラゴン、という存在を作り上げた。また、どこか憎めない愛嬌を持つモンスターデザインは、氏独特のセンスによるもの。仕事の内容的に一番早く制作現場を離れたぶん、常に新鮮に本作を楽しめたと語る。

ドラッグオンドラグーン2 設定資料集

-Memory of blood-



STAFF

Producers
電撃PlayStation編集部（倉西 誠一／松本 剛）

Director
電撃PlayStation編集部（田中 雅邦）

Coordinator
電撃PlayStation編集部（本多 昇）

Writer
松下 忠嗣

Photo Grapher
林 久平

Designers
株式会社 WAN（金子 真呼／奥野 良子／堂 和昌）

Cover Designer
K Plus artworks有限会社（小林 博明）

Cover Illustrator
藤坂 公彦（cavia）

監修　株式会社 スクウェア・エニックス
株式会社 キャビア

発　行　2005年11月25日　初版発行

発行者　久木 敏行

発行所　株式会社メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL.03-5281-5222（編集）

発売元　株式会社角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

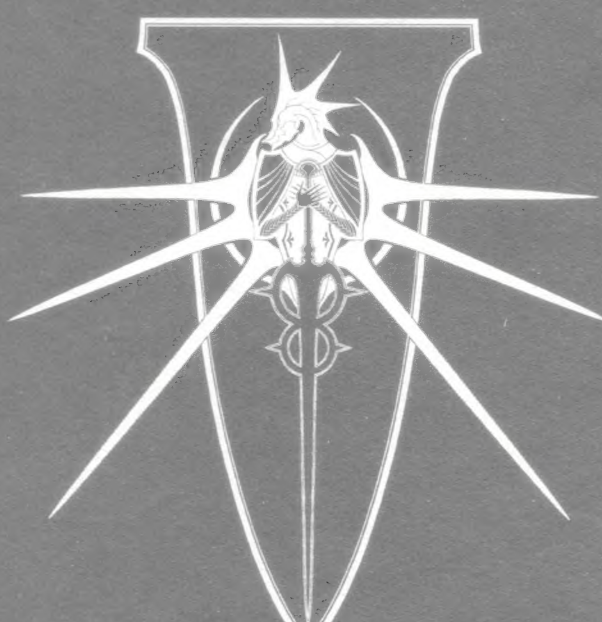
印刷所　大日本印刷株式会社

装　丁　K Plus artworks有限会社

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

ISBN4-8402-3202-4 C0076



DRAG-ON DRAGOON. 2

封印の紅、背徳の黒

love red, ambivalence black

ISBN4-8402-3202-4
C0076 ¥2500E
9784840232029
MediaWorks
発行●メディアワークス
定価：本体2500円
※消費税が別に加算されます
1920076025006

